MEGAFORCE

SATURN - MEGADRIVE - MEGA CD - 32 X - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des c... SEGA

inédit !

LES JEUX DU FUTUR SONT SUR SATURN

hms carnage, dawn of darkness, nights...

MEGADRIVE : DISNEY, LA TOTALE

TOY STORY

DES JEUX À GAGNER ET LA SOLUTION EXCLUSIVE, LE TEST DE GARGOYLES

CONCOURS

CRYING FREEMAN

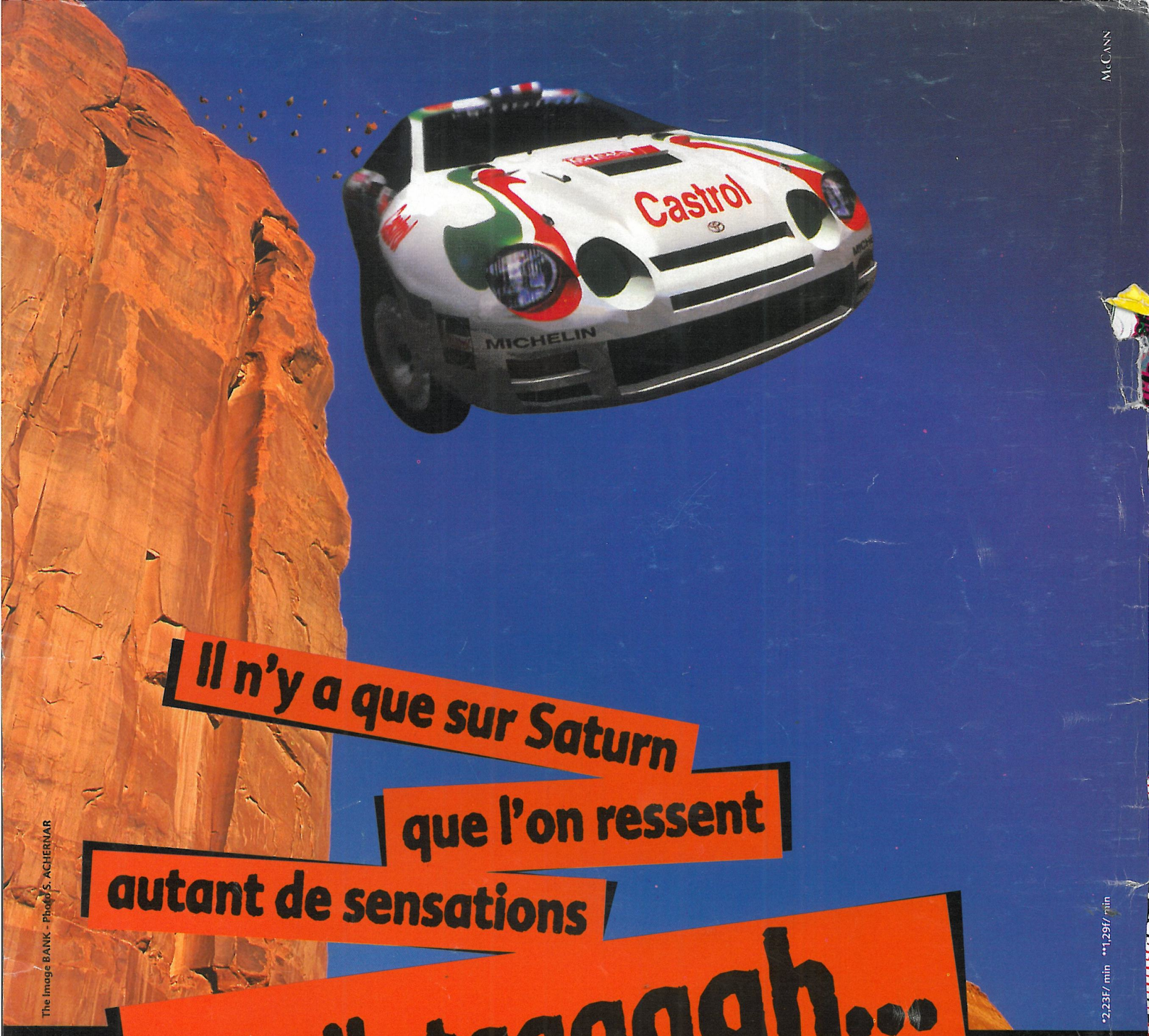
DES TONNES DE MANGAS, CDs ET T-SHIRTS À GAGNER

la saturn tape du poing

street fighter alpha, king of fighters 95, night warriors, ultimate mk3, guardian heroes...

T 4702 - 50 - 32,00 F

32 FF • N°50 • MAI 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)



McCann

Il n'y a que sur Saturn que l'on ressent autant de sensations de pilotaaaaah...

The Image BANK - Photo S. ACHERNAR

SEGA SATURN™

Considéré comme la référence du jeu de conduite en arcade, Sega Rally est une expérience unique qui se vit exclusivement sur Saturn. Et si ton cœur est toujours bien accroché après ça, tu pourras penser aux nouveautés Sega Saturn : Virtua Cop, Virtua Fighter II, Wipe Out, Destruction Derby, Panzer Dragoon II... Grand est le pouvoir de Saturn ! Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36 68 01 10* ou sur minitel 36 15 Sega.**

*2,23F/ min **1,29F/ min

SEGA

SOMMAIRE

MEGA FORCE N° 50 - MAI 1996

Le monde est ainsi fait que les bonnes nouvelles, ça entre sans frapper. Prenez le prix de la Saturn, par exemple. La console et un joypad pour 1990 francs, c'est pas une grande et heureuse nouvelle, ça ? Sega, déjà leader mondial des jeux vidéo, offre ainsi à chacun la possibilité d'acquérir une machine multimédia, une console de jeu ultra performante, et un catalogue de jeux d'arcade inégalé. C'est sûrement l'une des meilleures nouvelles du moment. Autre bonne nouvelle, mais son caractère de dernière minute ne nous a pas permis d'en faire état dans nos previews, c'est le deal entre Virgin et Sega à propos d'Heart of Darkness. Ce jeu, le plus attendu dans le monde, est en préparation depuis quatre ans chez Amazing Studios, c'est-à-dire chez Éric Chahi, l'égal français de David Perry, et auteur de Another World & Co. Le deal est simple : Sega sortira en premier le jeu sur Saturn, avant même la version PC, maintes fois retardée. Bref, un coup fumant. Autre grande info : Nights. Ce jeu, dont nous vous en dévoilons les premières photos, est un "Nintendo 64 killer". Créé par le père de Sonic, Nights a été préparé dans le plus grand secret pour contrer et battre Mario 64. Ce qu'il fera sans aucun doute... Bref, es téléscripteurs ont crépité toute a nuit pour nous faire parvenir ces excellentes nouvelles. De plus, vous constaterez comme moi que 'info est chargée, très chargée. À el point que nous avons dû choisir de ne pas diffuser certaines ubriques (que vous retrouverez dans le prochain numéro) pour laisser la priorité aux images et aux nfos. Que la Saturn soit avec vous !

SCHMÜRZ.

le forum

COURRIER DES LECTEURS 4
REPORTAGE : OCEAN 6
NEWS/PREVIEWS 10
CONCOURS BMG 19
JEUX À VENIR 25
DERNIERES SORTIES 26
CONCOURS CRYING FREEMAN 27
WORK IN PROGRESS : OLYMPIC GAMES 28
L'INTRO DES ZAPPINGS 33
BON DE COMMANDE "ACTION REPLAY" 42
LES SECRETS DE MEGA FORCE : ASTUCES ET SOLUCES 43
CONCOURS TOY STORY 59
INTERVIEW 86
RUBRIQUE "MANGA" 88
L'ARCADE : VIRTUA FIGHTER 3 92
LA PAGE D'ARNOLD 94
BON D'ABONNEMENT 95
PETITES ANNONCES ..... 96 et 98

les previews

BLAM : MACHINEHEAD / SATURN 18
BUGS BUNNY / MD 22
EARTHWORM JIM 2 / SATURN 14
NIGHTS / SATURN 12
OLYMPIC SOCCER / SATURN 26
SKELETON WARRIORS / SATURN 16

les nouveautes

DEFCON 5 / SATURN 76
GARGOYLES / MD 64
GOLDEN AXE THE DUEL / SATURN 38
GRADIUS DELUX PACK / SATURN 41
GUARDIANS HEROES / SATURN 82
JACK IS BACK / SATURN 75
KING OF FIGHTERS 95 / SATURN 78
NIGHT WARRIORS / SATURN 60
PANZER DRAGOON ZWEI / SATURN 68
SHELLSHOCK / SATURN 72
SHOCKWAVE ASSAULT / SATURN 40
STREET FIGHTER ALPHA / SATURN 34
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 / SATURN 85
VALORA VALLEY GOLF / SATURN 81
WANGAN DEAD HEAT / SATURN 63

Jus' keepin' da peace

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY •
• Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE •
• 1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Maquette : Dom, Mireille Guérineau •
• Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND •
• Couverture : Michael CAMBOUR • Illustration de Couverture : Street Fighter Alpha © 1995 Capcom •
• Publicité : Isabelle Weill • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse •
• MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. •

• Tous droits de reproduction réservés •
• Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 •
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Louis HOUNG, Marco VEROCAÏ (dit le rat d'égout) • Correspondant permanent : au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi) •

• Ce numéro comporte un poster au format magazine - L'équipée sauvage © 1996 Michael CAMBOUR , Traficotage Photoshop All Rights Reserved •

le courrier des

Rendez-vous compte : vous tenez entre les mains le 50ème numéro de Mega Force (si, si !). Et un numéro 50, ça se fête ! Alors, pour célébrer dignement cet anniversaire, nous avons décidé... de ne rien faire de spécial ! Eh oui, car depuis maintenant quatre longues années et dix mois, nous faisons en sorte que chaque numéro soit unique. 50 numéros de courrier, de questions parfois farfelues, parfois avisées et clairvoyantes. Des lettres d'insultes, de félicitations, de coups de gueule ou de coup de cœur, le courrier est VOTRE rubrique, celle où l'on s'exprime en toute liberté. Alors, nous espérons recevoir des tonnes de lettres toujours plus intéressantes pour les 50 prochains Mega Force. Rendez-vous au numéro 100...

SCHMÜRZ

"...OU EN EST LE PROJET "INTERNET" PREVU POUR 96 ?..."

AVE GRAND SCHMÜRZ !

Heureux possesseur (récent) d'une Saturn avec Sega Rally, Virtua Fighter 2 et Rayman - y'a pire -, j'aimerais te poser quelques questions la concernant :
1) Où en est le projet "Internet" prévu pour 96 ?
Internet est toujours d'actualité et devrait débarquer sur le marché français vers la fin de l'année.

2) Question idiote : existe-t-il, comme pour les PC, une carte-son pour Saturn ?
C'est une question idiote en effet ! Non, il n'y a pas de carte son pour la Saturn. Je ne vois pas de quelle utilité elle pourrait être d'ailleurs, puisque la Saturn est au top dans ce domaine.

3) À quand Dark Saviour, Legend of Thor, DBZ 2 ?
Dark Saviour est annoncé pour octobre. Legend of Thor et DBZ2 n'ont pas encore de date officielle, mais on peut tabler sans trop se tromper sur fin 96, début 97.

4) Pourquoi lorsqu'on écoute un CD Saturn sur chaîne Hi-Fi, est on obligé de commencer à la plage 2 (sinon ça grésille) ?
Le Loup hurlant
Parce que la première plage est réservée à des données informatiques qui sont illisibles pour un lecteur de CD audio (de même que pour la Saturn en mode lecture audio).

SALUT À TOUTE LA RÉDACTION ET À UN CERTAIN SCHMÜRZ !

J'ai 26 ans et peut-être certains adultes restent-ils anonymes. Moi, je vous écris pour vous dire que les consoles et les jeux vidéo ne s'adressent pas qu'aux enfants et heureusement.

Tout à fait d'accord avec toi, d'ailleurs j'ose à peine vous dire mon âge !

Cela fait un mois que je suis passé du Mega-CD à la Saturn. Je ne le regrette pas mais j'attendais mieux au niveau des jeux. Passer de 16 à 32 bits cela doit changer quand même. Non ? À part Daytona USA qui m'a époustouflé, au niveau de la réalité de conduite, j'ai été déçu par Theme Park et Cyber Speedway. Je ne connais pas tous les jeux, alors, peux-tu m'orienter vers des titres qui soient tout en images de synthèse ou du style Ground Zero Texas, que j'ai bien aimé.
Bruno

Si Daytona USA t'a «époustouflé», Sega Rally devrait te mettre sur orbite et Virtua Fighter 2 te plonger dans un état proche de la catalepsie ! En ce qui concerne les jeux «en images de synthèse» je ne peux que te renvoyer sur le superbe jeu d'aventure graphique «Myst». Sans oublier D qui dans le genre est très fort... Il est vrai qu'avec Cyber Speedway, tu n'as eu de bol. Mais Theme Park reste un très bon jeux, et il est tel que sur PC.

"...les consoles et les jeux video ne s'adressent pas qu'aux enfants..."

"...Est ce qu'un adaptateur Megadrive / Saturn est prévu ?..."

MES HONNEURS CHER SCHMÜRZ VÉNÉRÉ

1) Pour quel motif Psygnosis a-t-il édité quatre de ses meilleurs titres sur Saturn alors que tout le monde sait que cette société appartient à Sony ?
Bien qu'appartenant en effet à Sony, Psygnosis reste une maison d'édition et ne crache pas sur la possibilité de vendre quelques milliers d'exemplaires de ses jeux sur Saturn ! Lorsque l'on vous propose de gagner plus d'argent, vous refusez, vous ? Le fait que Sony soit derrière n'empêche pas le business. Au contraire !

2) J'ai demandé si Flashback était prévu sur Saturn et tu m'as répondu qu'il se murmurait que sa suite, Fade to Black, était en cours de développement et depuis, plus de nouvelles. Est-ce que tu en sais plus maintenant ?
Fade to Black est toujours en développement et devrait arriver soit à la fin de l'année (si tout va bien), soit début 97.

3) Est ce qu'un adaptateur Megadrive / Saturn est prévu ?
Non et personne, ici, ne sait si un tel adaptateur est techniquement réalisable.

MORCEAUX CHOISIS...

1) Puisque la Saturn lit les CD-i, pourquoi ne les testes-tu pas ? Greg.
Qui a dit que la Saturn lisait les CD-I ? La Saturn équipée de la cartouche MPEG peut lire des films au format Video CD, tout comme le CD-I. C'est tout ! En aucun cas , les programmes CD-I ne sont compatibles avec la console de Sega (et ce n'est pas plus mal comme ça !). La seule compatibilité réside dans la carte MPEG et les films.

2) J'aime les jeux vidéo, malheureusement, je ne suis pas toujours en mesure de me déplacer à cause de mon handicap et les nouveautés me passent très souvent sous le nez. Puis je trouver une solution auprès de vous ? Didier de Merville.
La vente par correspondance, bien sûr ! Il suffit pour cela d'éplucher nos pages de pub pour voir que plusieurs magasins offrent leurs services de vente à distance comme Score Games ou Espace 3.

lecteurs

MORCEAUX CHOISIS...

3) Combien de Saturn ont-elles été vendues en France depuis son lancement et pourquoi ne montrez-vous jamais vos visages ? Christophe de Muncq-Nieurlet.
On estime le parc installé de Saturn en France à environ 80 000 machines. Nous ne montrons pas nos visages pour ne pas avoir à subir les agressions dans la rue de fans en délire. Tout simplement ! Mais ce mois-ci, on a décidé de dévoiler nos sales tronches à notre public. Tu n'as qu'à voir le poster.

4) Étant amoureux de RPG, y-en-a-t-il un de prévu sur Megadrive ? Adrien de Marseille.
Non, nous n'avons aucune information au sujet d'un RPG futur sur Megadrive. Désolé !

5) Pourquoi certains jeux (Wing Commander III, Road Rash, Need for Speed, Alien Trilogy, Doom...) sortent-ils d'abord sur PS puis sur Saturn ? Sylvain.
La plupart du temps, il s'agit d'une sombre histoire d'argent et d'accords passés entre les éditeurs et les fabricants de consoles. Sony, disposant d'un budget de lancement plus important que celui de Sega, a plus de moyens pour «négocier» afin que les jeux sortent en premier sur leur machine. La version Saturn d'Alien Trilogy par exemple, était la première à être finalisée. Et pourtant, c'est la version PlayStation qui est sortie en premier... Sega a bien compris et fait en sorte que «Heart of Darkness», le prochain hit de Virgin, sorte d'abord sur la Saturn. À bon entendeur...

HELLO MISTER SCHMÜRZ,

1) Il y a un mois environ dans l'émission Cyber Flash, on a dit que Sega était en crise et que Sega France allait licencier du personnel. Est-ce vrai et pour quelles raisons Sega est-elle en crise ?
Sega n'est pas en crise. Le marché a évolué, et une entreprise doit savoir s'adapter à celui-ci. Que ce soit sur le plan stratégique, marketing ou humain. Quand on est leader mondial des jeux vidéo avec 3 millions de Saturn vendues, on n'est pas en crise. Mais voit l'interview de Bruno Charpentier, DG de Sega France. Il nous dit tout...

2) Moi, j'adore les cartoons et les dessins animés genre Walt Disney ou bien les Simpsons. J'ai remarqué que les consoles 32 bits n'ont aucun jeu avec des héros de cartoon. Peut-être que la Saturn est destinée plutôt à des adultes. Qu'en penses-tu ? Et crois-tu que l'on trouvera tous les genres de jeux sur Saturn ?
Il existe déjà un jeu de baston de Capcom reprenant les personnages des X-Men, les super héros des comics Marvel. Sinon, Infogrames devrait nous sortir des jeux basés sur des personnages de bandes dessinés européennes, comme Spirou par exemple. Cependant aucune date n'est annoncée pour l'instant. Mais si tu aimes Hanna Barbera, tu peux voir dans le reportage qu'il y a ce qu'il faut. Quant à la Saturn, je pense que son catalogue est assez vaste pour satisfaire tout le monde. Et les jeux comme Nights, Sonic et autres ouvriront encore plus les débats.

3) Est-ce qu'un nouveau Ecco va sortir sur Megadrive ou sur Saturn ?
Eh non, malheureusement. La Saturn mériterait une version d'Ecco le dauphin, mais Sega n'a annoncé aucun projet dans ce sens. Qui sait si plus tard...

4) Est-ce que tu joues encore sur Master System parfois ? Si oui, sur quels jeux ?
Nordine
Il m'arrive parfois, lorsqu'une bouffée de nostalgie me prend petit lutin bleu que je suis, de rejouer à Sensible Soccer sur ma vieille Master System. Et pis, j'oublie pas Alex Kid.

TU JOUES ENCORE SUR MASTER SYSTEM PARFOIS ?

36.15 SEGA
le minitel...
1,29 F la minute

❑ Les astuces et les solutions complètes de tous les jeux !

❑ Des réponses personnalisées à toutes vos questions !

❑ Des concours pour gagner toutes les nouveautés et la Saturn !

...CRÉÉ POUR VAINCRE

HMS CARNAGE

les créatifs défe

Tribe est le nom donné à l'équipe de développement interne d'Ocean. Tribe comme tribu. Mon Dieu, quelle tribu est-ce donc, vous demandez-vous ? Mangent-ils leurs frères et sœurs, ont-ils un os dans le nez, cassent-ils le Pékari à coups de silex ? Non. Leur signe distinctif, c'est leur créativité. Le meilleur de tous les attributs. Comme toute tribu, ils ont une structure hiérarchique, mais sa souplesse laisse la parole à chacun. L'équipe dirigée par Ian Turnbull est composée de 80 personnes, dont 20 testeurs en charge de soumettre des idées et de repérer les anomalies. Chaque jeu demandant 18 mois de travail (6 mois de design, 9 de

DAWN OF DARKNESS

DAWN OF DARKNESS

OCEAN

rlent sur la Saturn

Arrivé devant un grand bâtiment tout de briques rouges revêtu, il me semblait depuis mon arrivée à Manchester que tout, dans cette ville, était d'une conformité affligeante. La porte d'Ocean passée, mon opinion avait changé du tout au tout. Une équipe sympa se tenait dans ses locaux. La sympathie, me direz-vous, ça ne fait pas de bons jeux. Je sais. Mais cette équipe d'Ocean, Tribe, a la charmante particularité d'être ultra-créative. Des images plein la tête, nous sommes sortis abasourdis de leurs locaux britanniques. Tout comme vous le serez après avoir lu ces quelques lignes et admiré ces superbes photos. Cap sur Manchester, cité des Reds Devils.

Le niveau de la ville contient 400 bâtiments, dont 70 peuvent être visités.

DAWN OF DARKNESS

par Laurent Cotillon & Louis Houng

programmation et 3 de test), je ne m'étonne pas que les trois titres ci-dessous soient aussi… excitants.

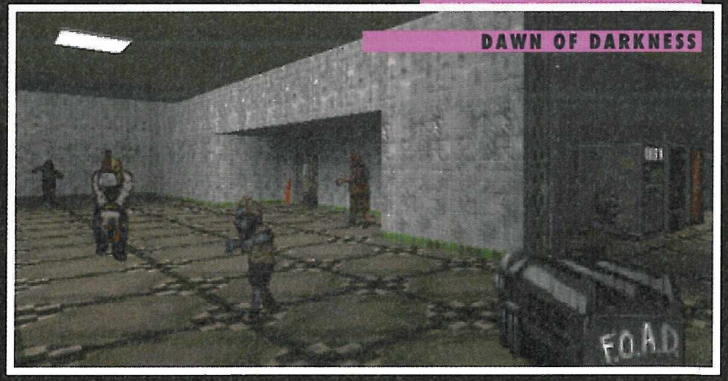
DAWN OF DARKNESS : UN "DOOM-LIKE" AMÉLIORÉ ?

Avec ce titre, les programmeurs de Tribe veulent pousser l'expérience 3D encore plus loin. Tout comme son père spirituel, ce jeu d'action en 3D texturée propose une vue suggestive. Mais ici, nous avons affaire à de la vraie 3D. Dans un jeu tel que Doom, le joueur peut évoluer librement, mais il ne peut scruter ni le haut, ni le bas. Eh bien, le problème est résolu avec D.O.D. ! Dorénavant, le joueur peut aussi regarder en l'air et en bas. Plus encore, il pourra avancer dans une direction tout en tirant dans l'autre. Fabuleux, non ?

UNE HISTOIRE SAUGRENUE

Bien que le scénario de Dawn of Darkness soit élémentaire, il suffit amplement pour ce type de jeu. Votre objectif consiste à délivrer le village de Nightfall, dont tous les villageois ont en effet été transformés en zombies. Tous ? Non, vous êtes le seul et unique rescapé. Le problème vient du fait que ce phénomène semble se propager petit à petit sur le reste du territoire. Ne pouvant rester passif, vous prenez votre courage à deux mains et décidez de lutter contre les forces maléfiques. Seulement voilà, le courage ne suffit pas pour se débarrasser de la foultitude d'ennemis qui vous attend. C'est pourquoi vous disposerez de huit armes (toutes plus impressionnantes les unes que les autres), que vous devrez déniché. Ainsi aurez-vous entre les mains un fusil à pompe, un Uzi, un lance-flammes, un lance-roquettes, un fusil à plasma, des grenades ou bien encore une arme très spéciale… Celle-ci est capable de projeter des sphères métalliques dévastatrices qui ont pour principale caractéristique de rebondir contre les murs. C'est à la fois efficace et dangereux puisqu'elles peuvent vous atteindre également... À consommer donc avec modération !

Ne loupez pas les distributeurs de boisson à droite.



Dawn of Darkness propose en tout et pour tout douze niveaux. Si cela peut paraître juste au prime abord, il convient de savoir que ces niveaux sont étonnamment vastes avec, comme il se doit, des passages secrets dissimulés un peu partout. Dans le niveau de la ville par exemple, sur les 400 immeubles présents, pas moins de 70 pourront être visités. Par ailleurs, ils sont extrêmement variés : centres commerciaux, parkings souterrains, galeries d'égouts… Bref, vous verrez du pays, c'est moi qui vous le dit ! Chacun des niveaux a fait l'objet de soins particuliers de la part de Tribe et d'Andy Gavin, chef d'équipe. Ainsi, vous trouverez dans le centre commercial des escalators, des WC ou bien encore des distributeurs de boissons. Ces derniers vous permettront d'ailleurs de régénérer votre énergie. Bien entendu, vous rencontrerez de nombreux ennemis, et outre cette armée de zombies, vous pourrez également shooter les éléments du décor : portes et fenêtres, voitures et camions... Les déflagrations qui s'ensuivent sont alors particulièrement réussies, les programmeurs ayant soigné les effets de lumière. Mais ne vous y trompez pas ! Il ne suffit pas d'être un Stallone ou un Schwarzy pour conclure un niveau. Vous êtes également en charge d'une équipe qui variera de 3 à 5 membres. Il vous faudra la gérer au mieux, en disposant chacun des membres à des lieux que vous jugez stratégiques. Vous pourrez leur affecter différentes tâches : rester immobile, tirer sur les adversaires ou vous rejoindre immédiatement. Et face à la vingtaine d'ennemis différents (abeilles, mômes et femmes zombies, etc.), vous aurez intérêt à bien coordonner toute l'équipe car, comme tout le monde le sait, l'union fait la force.

UN TRAVAIL DE LONGUE HALEINE

Tribe travaille sur D.O.D. depuis le début 95. C'est vous dire le temps qu'il faut passer pour réaliser un jeu. Et encore, il n'est pas terminé ! Dawn of Darkness est pour beaucoup programmé en langage C (85% de la pro-

grammation). Les 15% restants sont faits en Assembleur, ce qui permet d'accroître la rapidité de l'animation et d'améliorer sa fluidité. Mais si les décors sont en 3D, les personnages, eux, sont en 2D. Ce sont des sprites "mappés" de 96x96 pixels. Il s'agit là d'un choix technique de la part des programmeurs qui permettra l'apparition simulatnée à l'écran de20 ou 30 personnages. Impressionnant ! Pour ce qui est de la sortie de Dawn of Darkness sur Saturn, il vous faudra attendre le mois de septembre prochain.

HMS CARNAGE : JULES VERNE REVISITÉ PAR OCEAN

C'est depuis la Renaissance, et ce grâce aux travaux d'un seul homme, Léonard de Vinci, que l'humanité peut voler. Après avoir conquis les cieux, c'est au tour des étoiles d'être envahies grâce à l'élément X, un gaz ultra-léger inventé par des Français. Très rapidement, les Français envoient le premier homme sur la Lune et y installent une colonie. Cela n'enchante guère les anglais, première puissance coloniale, qui voient là leur suprématie contestée. Cependant, les scientifiques anglais comblent rapidement ce retard et parviennent à construire leurs propres vaisseaux. La Lune étant déjà colonisée, l'Angleterre se tourne vers Mars. Cette planète rouge offre, outre une atmosphère respirable, un sol riche en minerais et présente une population martienne sachant produire d'étranges et exotiques objets, introuvables sur Terre.

IAN TURNBULL, DEBOUT À DROITE, ENCADRÉ PAR SES TEAM-LEADER ET SES PROGRAMMING-LEADER

DES BARONS QUI EN VEULENT !

Le jeu commence au début du 21ème siècle. Dans ce futur, l'électricité cède sa place à la vapeur, jugée plus efficace, et véritable reine de l'univers . Cela fait maintenant presque 40 ans que l'Angleterre occupe Mars. Mais les voyages vers la "colonie rouge" sont de plus en plus difficiles à cause des nombreux orages cosmiques qui s'abattent dans cette partie du système solaire. Tout cela pousse les colons à développer leur autonomie. Beaucoup se considèrent à présent martiens plus que terriens. Comme si cela ne suffisait pas, l'Angleterre n'est pas le seul pays à détenir des intérêts sur Mars. En effet, c'est sans compter les Français, les Allemands, les japonais ou bien les Mexicains. Il y a aussi ceux que l'on appelle les Barons. Ce sont des nobles venus d'Europe centrale, renommés pour leur puissance militaire et industrielle, ainsi que pour leur savoir-faire scientifique. Moins dépendants des aides et ressources provenant de la Terre, les Barons attendent patiemment le jour où ils pourront devenir les maîtres de Mars. En 2001, ils se sentent fin prêts. Depuis cette date règne la terreur sur toutes les colonies martiennes...

JEUNE OFFICIER PARTAGERAIT BATIMENT AVEC...

C'est à ce moment précis que vous entrez dans la danse. Vous incarnez un jeune officier du HMS Carnage, un bâtiment de guerre Anglais abritant une dizaine de véhicules ainsi que cinq types d'avions, qui ont tous leurs propres caractéristiques. Ainsi, certains sont plus rapides, d'autres plus massifs. À vous de les gérer au mieux dans la multitude de missions qui vous attendent. La réussite ou l'échec d'une mission influe bien évidemment sur le reste du programme. C'est l'effet "cause - conséquence" ! Vous devrez aussi affecter à vos pilotes de fortune l'appareil qui leur convient le mieux ; chose rendue problématique par le fait que chacun d'entre eux a sa propre personnalité. Enfin, pour corser le tout, il vous faut de même gérer les engins endommagés au cours des affrontements terrestres ou aériens. Votre stock de pièces de rechange étant limité (comme quoi, le flux tendu n'est pas toujours l'idéal, surtout en temps de guerre), une gestion appropriée est IN-DIS-PEN-SABLE ! Professionnel jusqu'au bout des doigts, vous piloterez vous aussi un avion afin de mener votre escadrille à la victoire. Comme un véritable chef !

La finesse des explosions vous laissera sur le fondement.

HMS CARNAGE

UNE RÉALISATION LÉCHÉE

Avec ce titre, Tribe a désiré privilégier l'action (en 3D temps réel) plutôt que la simulation, même si la gestion joue un rôle non négligeable. Le tout se déroule dans un univers proche des ouvrages de Jules Verne. Une chose est sûre : l'atmosphère, l'ambiance et le "design" ne vous laisseront pas de marbre. Les graphismes ont été réalisés sur des stations de travail Silicon Graphics, sur PC et sur... Amiga… Pour concevoir les portraits des personnages, les développeurs se sont servis, tout comme pour le jeu Hanna-Barbera, d'Animo. Au final, le joueur aura droit à de nombreuses séquences en images de synthèse et/ou avec des acteurs engagés pour l'occasion. Par ailleurs, les développeurs nous promettent encore bien des surprises... Divisé en sept chapitres, HMS Carnage est une histoire dont vous êtes le héros. Un titre prometteur, à suivre ! Sortie prévue en octobre sur Mars, euh, sur Saturn.

HANNA-BARBERA : LA GRANDE FAMILLE SUR SATURN

Hanna-Barbera... Mais qui n'a donc jamais entendu parler de Hanna et Barbera ? Chacun d'entre nous a au

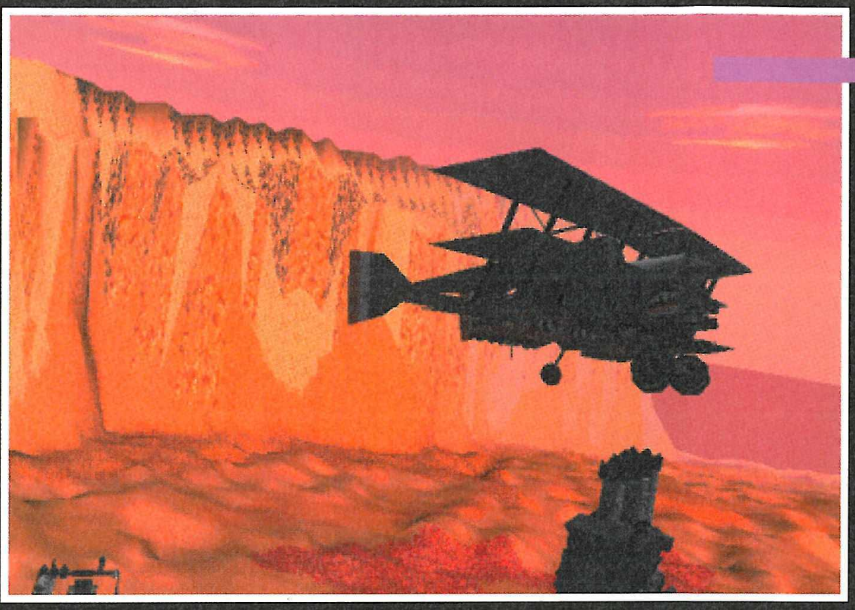
À bord de votre avion ou de votre «tank», vous pourrez détruire de nombreux objectifs terrestres ou aériens.

HMS CARNAGE

moins vu une fois dans sa tendre enfance l'un des nombreux dessins animés de ce duo de choc du monde des "cartoons". Souvenez-vous ! Scoubidou, Sammy, Diabolo et Satanas, la famille Pierrafeu, cela ne vous rappelle rien ? Si, j'en suis sûr. Eh bien figurez-vous qu'Ocean développe en ce moment même un jeu d'aventure basé sur les personnages de la grande famille d'Hanna-Barbera. Humour et délire en perspective...

LE VOLEUR DE... VOIX

Commençons tout d'abord par préciser qu'à l'heure actuelle, ce jeu n'a pas encore été baptisé. Nous l'appellerons donc provisoirement Hanna-Barbera.



HMS CARNAGE

HMS Carnage s'annonce comme un des jeux de l'année. Son design est exceptionnel.

HMS CARNAGE

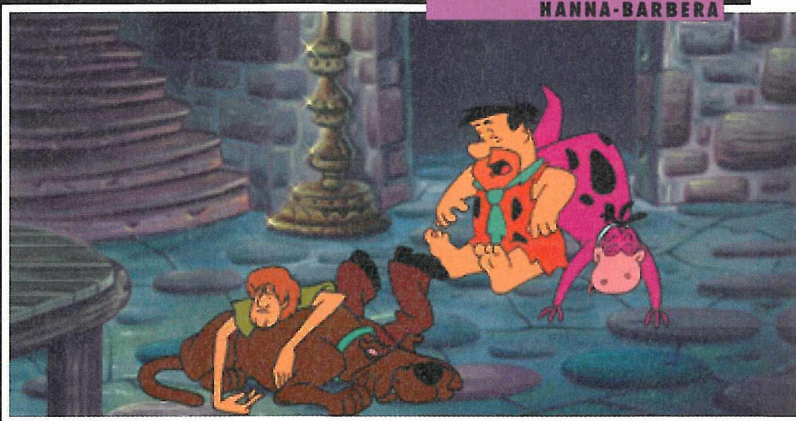
C'est une simple question de commodité ! Pour ce qui est de l'histoire, sachez qu'un professeur fou vient tout juste d'inventer une nouvelle machine. Celle-ci est plutôt curieuse et possède la capacité de voler les voix de ses victimes. Comme toujours, des esprits malintentionnés projettent de s'en emparer et de l'utiliser à des fins plus que douteuses. Et c'est justement le cas de Satanas, qui a réussi à s'en emparer et qui, depuis, fait des ravages à l'intérieur du monde d'Hanna-Barbera en dérobant les voix de ceux qui y habitent. Fred Flintstone, Scoubidou et consorts décident de partir à sa recherche et de détruire par la même occasion cette maudite machine. Le joueur aura en conséquence pour objectif le recueil de bon nombre d'indices tout au long du jeu afin de dénicher ce satané Satanas. Il jouera les détectives en quelque sorte. Il devra aussi résoudre de nombreuses énigmes plus ou moins tordues à travers les 220 scènes du soft.

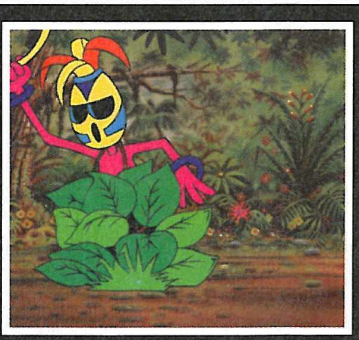
ANIMO, KÉZAKO ?

Pour la réalisation du jeu, l'équipe de développement d'Ocean n'a bénéficié d'aucune aide de la part des américains d'Hanna-Barbera. Loin d'être découragés, les membres de Tribe se sont mis d'arrache-pied au travail, et acquis une machine onéreuse, mais ô combien utile : l'Animo. Il n'en existe que très peu dans le monde (seulement 200 aux States) d'où son prix prohibitif. Tribe a donc utilisé du matériel de pros'. Cela laisse augurer des graphismes et animations de qualité. En parlant des graphismes, il a fallu à Gerald Weatherup et à toute son équipe dessiner tous les différents mouvements et accoutrements de chacun des personnages. Et cela toujours sans l'aide d'Hanna-Barbera qui se réservait cependant un droit de regard sur les 14.000 croquis du jeu. Les dessins ont ensuite du être scannés et retouchés sur le célèbre logiciel de traitement d'images Photoshop. Enfin, les séquences d'animation ont pu être enregistrées... Avec tout cela, Tribe a véritablement acquis un savoir-faire dans le domaine de l'animation. En ce qui concerne le son, Hanna-Barbera a bien voulu fournir sa banque de données sonores. Néanmoins, pour faire de ce jeu un véritable "cartoon" interactif, il fallait aussi les voix originales de Fred Flintstone, de Scoubidou et de tous les autres. Aussi l'équipe de Tribe est allée une semaine aux États-Unis pour les enregistrer. Dans notre beau pays, Ocean nous a aussi promis les voix d'origine. En voilà une bonne nouvelle ! Avec Hanna-Barbera, Ocean ratisse large. En effet, celui-ci s'adressera aussi bien aux jeunes qu'aux moins jeunes. Mais dans tous les cas, il vous faudra attendre le mois de septembre, au cours duquel devrait sortir ce jeu prévu sur la Saturn.

Une des grandes difficultés du jeu a été de créer un scénario mêlant tous les personnages.

HANNA-BARBERA

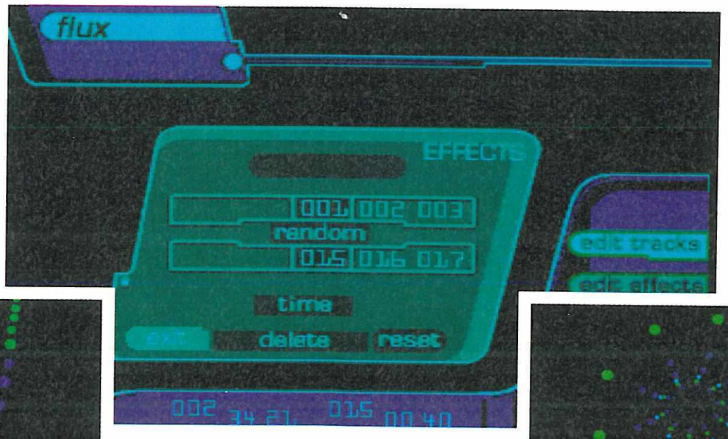


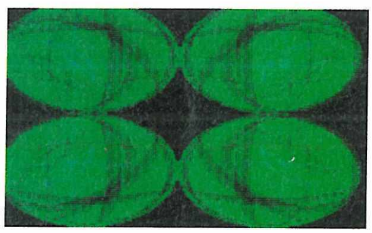


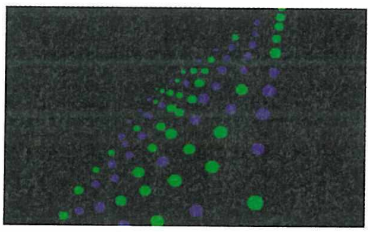
La Satur à 19

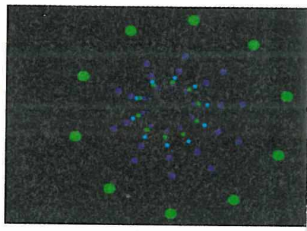
Flux

Mais qu'est-ce que c'est ? Flux est une cartouche, semblable à celle d'un jeu, qui se branche dans la Megadrive et qui permet de faire apparaître à l'écran des formes et des couleurs qui s'animeront sur le rythme du CD audio que vous placerez dans le Mega-CD. Vingt-cinq effets spéciaux sont disponibles, tous plus étranges que les autres ! Suivant la musique que vous écouterez (classique, danse, jazz, rap, rock, techno...) et suivant l'effet choisi (sphères, traînées de couleurs, spirales...), les graphismes vibreront pour créer une ambiance unique et votre chambre se transformera alors en boîte de nuit. Le ticket d'entrée est quand même de 249 F sans conso ! ●









MEGADRIVE/MEGA CD EUROPÉEN • ÉDITEUR : VIRGIN • DISPONIBLE

X-Perts

Des terroristes ont décidé de faire exploser au fond de l'océan une arme thermonucléaire qui fera éclater la planète en deux ! Face à cette menace, une équipe de 3 agents anti-terroristes a été appelée, ce sont les X-perts. Vous devrez jouez avec ces trois personnages en même temps (un homme et deux jeunes femmes) en passant de l'un à l'autre durant le jeu. Chacun d'eux aura des attaques, des armes, des compétences différentes, ainsi que des techniques de «torture» pour obtenir des informations des ennemis ! Voilà de l'action mais il faudra aussi faire preuve d'un peu de stratégie en piratant des ordinateurs par exemple. Tenez-vous prêts... ●

MEGADRIVE EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : MAI 96

1990 FRANCS C'est le nouveau prix de la Saturn, avec une manette et sans jeu. 1990 FRANCS ! Comment-ont ils fait ? Tout simplement parce que les ventes très élevées de consoles ont permis à Sega de diminuer leurs coûts. On obtient donc 1990 FRANCS ! Faut quand même pas oublier que la Saturn est la console la plus distribuée dans le monde avec 3 millions de consoles et 10 millions de jeux vendus 1990 FRANCS ! Sega est le leader mondial dans le domaine des jeux vidéo, et cette baisse de prix devrait lui permettre d'asseoir encore plus sa suprématie. 1990 FRANCS ! Maintenant, Sega offre la possibilité à tout le monde de s'éclater avec les meilleurs jeux d'arcade de la planète, mais en plus d'autres titres comme WipEout, Euro'96, Panzer Dragoon Zwei, etc, et tout ça pour 1990 FRANCS ! Alors, quand on connaît la qualité des jeux à venir (Nights, Destruction Derby, Virtua Striker, Daytona Remix, Heart of Darkness...), et que l'on sait que d'ici fin 1996 130 jeux verront le jour, alors on est heureux. 1990 FRANCS ! C'est la bonne nouvelle de Sega. 1990 FRANCS : le plus beau chiffre du monde.

n 90 francs

Congo

Après le film que vous avez pu découvrir dans notre sélection de cassettes vidéo du numéro 48, voici le jeu... En expédition au cœur du Congo dans l'espoir de retrouver les diamants des légendaires ruines de la cité perdue de Zinj, vous vous êtes retrouvé seul après la disparition mystérieuse de tous les membre du corps d'expédition. À vous de jouer maintenant, mais ce ne sera pas sans mal car d'autres personnes sont elles aussi sur les traces du trésor. Voilà un jeu d'aventure dans lequel vous combattrez de furieux gorilles gris et bien d'autres monstres. Rassurez-vous, une panoplie d'armes sera à votre service.. ●

SATURN AMÉRICAINE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : MAI 96

X-Files

Si Mulder et Scully sont vos amis, peut-être aurez-vous envie de porter leur T-shirt, leur casquette, leur montre, ou encore d'afficher leur poster. Il s'agit, vous l'aurez capté, des deux héros de la série "X-Files, Aux Frontières du Réel" que l'on peut voir sur le petit écran comme en cassette vidéo. Des articles de cette série culte sont en vente et, pour vous les procurer, il vous suffit d'écrire à l'adresse suivante : Ciné Store, 55 rue des Epinettes, 75017 Paris, Tél. 1/42/63/17/96 ou encore 3615 CINESTORE. ●

TELEX

DJ AM#2

Mieux que Laurent Garnier et ses platines, Sega est en train de faire un Daytona Remix. D'ici j'entends les réflexions du genre "ils nous refont le coup de Virtua Fighter Remix et Victory Goal". Eh ben non. Là, c'est vraiment un nouveau jeu. Pour l'instant développé à 50%, le jeu contiendra de nouvelles options pour les voitures, de nouveaux circuits et même un éditeur de circuits. Oui oui ! Vous pourrez créer vous même des circuits (assez simples toutefois) et les sauvegarder. Enfin, il semblerait que le moteur du jeu ait été revu, et cela dans le but de supprimer ce - BIP - de clipping. Bref, Daytona Remix est prévu d'ici la fin de l'année et devrait être présenté lors du prochain salon de l'E3, qui aura lieu courant mai à Los Angeles.

L'AUTRE DAYTONA

Vous vous demandez peut-être purquoi le Daytona du dessus ne s'appelle pas Daytona 2 ? Tout simplement parce que le nom Daytona 2 est reservé à la borne d'arcade que prépare l'AM#2. Cette borne sera faite avec la carte Model 3, et nous nous attendons donc à une version époustouflante. La différence avec le premier devrait être la même qu'entre VF 2 et VF 3. Ça laisse rêveur...

TELEX

PENDEZ LES HAUT ET COURT !

Bon, on sait que le foot, c'est un coup à se retrouver avec une tonne de divorces. Ceci dit, les jeux vidéo, dans le genre, ce n'est pas mal non plus. Alors, imaginez les ravages que peut faire un jeu de foot. Imaginez une pauvre femme délaissée par son mari... C'est en tout cas ce qu'ont fait Rage Software et Warner Interactive pour la pub de leur jeu Striker. Le résultat est très british : on peut voir en photo les jambes d'une femme, les bras ballants, et tout ça à 50 cm au-dessus du sol, sur lequel repose un tabouret renversé. Le texte explique simplement : "Le brio du football. Imaginez juste ça 24 heures par jour, 7 jours par semaine, 365 jours par an." Visiblement, la dame n'a pas supporté le traitement...

REBELOTE

Le mois dernier, nous vous montrions les premières images de Loaded sur Saturn, préparé par Gremlin. À peine le travail terminé, l'équipe britannique se remet déjà au travail, et annonce pour 1997 la sortie de Reloaded Saturn.

Nights

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

En voilà un secret qu'il a été bien gardé ! Alors qu'on ne soupçonnait rien ou presque, le télex est tombé. Mais attention, hein, pas le télex de deux grammes. Le gros télex, celui qui fait bien mal, qui perce le plancher. La surprise, c'est l'annonce de la sortie mondiale d'un jeu made in Sega sur Saturn. Mais pas n'importe quel jeu : son créateur est celui de Sonic, et le jeu a été préparé dans le but de couler avant même sa naissance Mario 64 et sa Nintendo du même chiffre.

Ils bossent la nuit ou quoi ?

Ça, pour l'avoir bien planqué, ils l'ont bien planqué. Mais maintenant, la nouvelle est tombée. Un peu comme Sonic en 1991, Nights est la future mascotte de la Saturn. Entièrement réalisé en 3D texturée, ce jeu de plates-formes a été créé par l'équipe japonaise Sonic Team, dirige par Yuji Naka, le père de Sonic. Une référence... Cette équipe de surdoués alliée aux capacités de la Saturn devrait être du plus bel effet. D'autant plus que ce projet est classé top-priorité. En fait, son objectif est double : montrer au monde ce dont la Saturn est capable, et ensuite prouver à ce même monde qu'il n'y a pas besoin d'avoir une Nintendo 64 pour avoir un jeu du niveau de Mario 64. Ce qui n'étonnera d'ailleurs personne.

Vos personnages pourront effectuer différentes actions, comme courir, se baisser...

Un joypad spécial ?

Le jeu est annoncé dnas le monde entier pour septembre prochain, et les infos devraient donc tomber sous peu. Il semblerait pourtant que dans cet univers assez proche de celui de Knuckles Chaotix dans l'esprit, les personnages aient différentes épreuves à affronter. Dans un premier temps, vous volerez, récolterez des objets avant de continuer à pied, dans un monde toujours en trois dimensions. Ensuite viendrait une épreuve à dos de Nights, qui est en fait en 2D, mais avec des caméras qui donnent une impression de 3D. Ce niveau serait suivi, selon les États-Unis, d'une séquence de shoot'em up à la Panzer Dragoon

Nights as servi de modèle au Sega Technical Institute, en charge du développement d'un jeu Sonic sur Saturn.

Voilà Claris, un des personnages que vous dirigerez.

Le nombre de niveaux ne nous a pas été précisé pour le moment, mais on peut s'attendre à une durée de vie immense.

* TOP TEN SATURN FRANCE *

SEGA RALLY

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	SEGA RALLY	2	2
2	▲	WIPEOUT	-	-
3	▲	TOSHINDEN	-	-
4	▲	VIRTUA COP + GUN	9	3
5	▼	WING ARMS	4	1
6	▼	SIM CITY 2000	1	1
7	▼	MYSTARIA REALMS OF LORE	3	1
8	▼	FORMULA ONE	6	1
9	▼	HANG ON GP 96	5	1
10	▼	VIRTUA FIGHTER 2	7	2

Beau, jouable, original... La perfection sera sur nos consoles dès septembre, et en sortie mondiale. Un véritable événement !

Le monde de Nights est celui des rêves. Ne vous étonnez donc pas des décors enchanteurs du jeu.

Voici les personnages central du jeu : Ellios, qui se battra pour libérer Nightopia, Nights (après Sonic, Nights risque bien d'être la seconde mascotte de Sega...) et un espèce de Dr Robotnik qui nous a bien l'air d'être un boss.

en 3D. Sans compter les traditionnels boss... Bien sûr, les choses sont susceptibles d'êtres modifiées. En tout cas, le boss de Sega of America himself, Tom Kalinske, s'est prêté au rôle de testeur et, d'après lui, la jouabilité est extraordinairement bonne. À ce propos, nous nous sommes laissé dire qu'un joypad avec un mini-joystick serait à l'étude pour ce jeu. Le joystick interviendrait dans les scènes de shoot'em up... Sega a mis le paquet. C'est évident. La concurrence risque d'avoir du mal à se relever d'un tel coup et tant mieux ! Suite prochainement... ●

ÉDITEUR : SEGA

TELEX

ON LES AVAIT OUBLIÉS

Ben oui, on les avait oubliés, nos amis de THQ. Cela dit, ça ne dérangeait pas grand monde... Nous venons pourtant d'apprendre que la société a obtenu la licence des JO d'Atlanta pour les 16 bits (celle des 32 bits étant détenue par US Gold). Résultat : un jeu à la Olympic Gold est prévu pour le début de l'été sur Megadrive. Youpi.

KONAMI LE PAQUET

Konami a le vent en poupe et prépare un gros paquet de titres sur Saturn. Excepté ceux dont nous vous avons déjà parlé, comme NFL Full Contact, Castlevania ou encore MLBPA, Konami prévoit ausi la sortie de Crypt Killer en décembre, qui sera ensuite relayée par Broken Helix, Kumite et Contra 96. Le tout est bien sûr sur Saturn.

AMICROPUCE

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81 Fax 47.20.54.80
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Figurines
Figurines de 5 Cm — 48 Figurines

La figurine	15 F
Les 6 figurines	84 F
Les 12 figurines	156 F
Les 24 figurines	288 F
Les 48 figurines	528 F
Super Battle Collection 18 Fig	
Vol 1 Son Gokou	69 F
Vol 2 Super Sayan Son Gokou	69 F
Vol 3 Picollo	69 F
Vol 4 Végéta	69 F
Vol 5 Trunks	69 F
Vol 6 Freezer	69 F
Vol 7 Super Sayan Végéta	69 F
Vol 8 Son Gohan	59 F
Vol 9 Super Sayan Son Gohan	69 F
Vol 10 Broly	99 F
Vol 11 Cell	69 F
Vol 12 Super Sayan Trunks	69 F
Vol 13 Super Sayan Son Gohan	69 F
Vol 14 Great Sayaman	69 F
Vol 15 Son Goten	59 F
Vol 16 Trunks	59 F
Vol 17 Janenba	69 F
Vol 18 Goku Ultra	69 F
Kit à monter 15 cm Gozita	149 F
Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA	99 F
Kit Monté 35 Cm 2 Fig	
Vol 1 Goku Ultra	199 F
Vol 2 Gozita	199 F
Figurines de 40 Cm 6 Fig	169 F/Fig
Boîte de 6 fig de 5 cm 8 Bi	75 F/boîte

K7 Vidéo SECAM
Version Française intégrale

DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Garlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fraticide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F
Pack 4 K7 au choix	336 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron	89 F
K7 Le chateau du démon	139 F
K7 L'aventure mystique	139 F
Pack 3 K7	297 F

K7 Vidéo Version Originale PAL

DRAGON BALL Z

K7 Bio Broly	99 F
K7 Gozita	99 F
K7 Tapion	99 F
Pack 3 K7	267 F

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 2 le sachet de 10 cartes	10 F
Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes	20 F
Trading Collection le sachet de 12 cartes	25 F
98 Trading Différentes	100 F
Sachet de 35 PP cards Série 29	70 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes	200 F
40 Cardass 26 DB GT dont 2 brillantes	200 F
Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes	50 F
Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes	100 F
Boîte de 240 Pogs	99 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	17 F
5 cartes film collection sous blister	25 F
Estampe en rotin	35 F
Piste + 30 Pogs NEW Collection	79 F
Classeur de cartes DBZ	100 F

Bandes Dessinée Française Dragon ball
20 Volumes disponibles
38 F le vol

Bandes Déssinées Japonaises

B.D. Dragon Ball	42 Vol 39 F
Pack 4 Volumes au choix	140 F
B.D. Dragon Ball Z Couleur	
15 Volumes à	65 F le volume
Vol 1 Kourat	
Vol 2 Métal Kourat	
Vol 3 Baddack	
Vol 4 Les cyborgs	
Vol 5 Trunk Story	
Vol 6 Broly	
Vol 7 Bojack	
Vol 8 Super nameck	
Vol 9 Garlic	
Vol 10 Docteur Willow	
Vol 11 Le retour de broly	
Vol 12 Garlic	
Vol 13 Bio Broly	
Vol 14 Gozita	
Vol 15 Tapion	

Art Book Japonais

Art Book Tapion	119 F
Art Book Power Level Perfect	129 F

Dragon Ball & Dragon Ball Z
158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites
Les fans vont enfin être comblés avec ce magnifique guide qui présente toutes les cartes Power Level de la Série 1 à la série 16 avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs de POWER LEVEL
129F

Art Book Collector	7 Volumes
Vol 1 Complète illustrations	150 F
Vol 2 Story guide	170 F
Vol 3 TV Animation Part 1	170 F
Vol 4 World Guide	125 F
Vol 5 TV Animation Part 2	170 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	170 F
Vol 7 Dragon Ball	170 F

NEW

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Cedex
A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
MF05/96 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

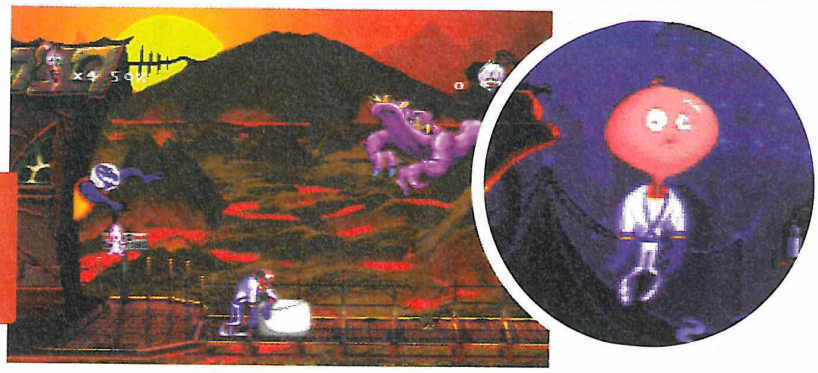
Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	80 F

Modalités de réglement
☐ Chèque à AMICROPUCE
☐ Carte bancaire
☐ Mandat lettre
☐ Contre remboursement
☐ Carte bancaire 16 Numéros
N° _____ _____
_____ _____
Expire à fin : ____/____
Signature des parents pour les mineurs

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____
Code Postal _____ Ville _____

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



Si vous perdez trop de chiots, ce sera votre fête. Notez au passage la différence de graphismes entre la version 16 bits et cette nouvelle version.

Earthworm Jim 2

SATURN EUROPÉENNE • FIN JUIN 96

Voilà qui n'est pas pour nous déplaire. Earthworm Jim, l'unique, est annoncé sur Saturn. Je précise quand même qu'il s'agit du deuxième épisode des aventures de ce ver, création toute aussi délirante qu'ont pu l'être les précédentes. Vous dirigez Jim, un ver de terre aux allures de malabar, et à l'humour très british, au travers duquel on reconnaît bien la touche de David Perry, natif de l'Angleterre. Bref, ce héros va une nouvelle fois devoir mettre une raclée à Psy-Crow, qui a kidnappé une bande de chiots ainsi que la princesse de Jim. Une nouvelle aventure commence donc, dans laquelle des épreuves très particulières vous attendent. Vous devrez par exemple éviter une chute de grands-mères, quitter votre costume blanc pour vous trimbaler dans un estomac, ou encore gonfler votre tête à l'hélium. En somme, Earthworm Jim 2, c'est de la plate-forme délirante. Et balaise... Vous affronterez des ennemis étranges comme des armoires de classement ou encore des poissons rouges... Pour clore cette présentation, sachez que cette version 32 bits ressemble, d'après ce que nous avons pu avoir dans nos petites mains frêles, à la version 16 bits. Réponse dans le zapping qui devrait normalement se trouver dans le prochain numéro. ●

ÉDITEUR : PLAYMATES INTERACTIVE

Méfiez-vous, des instruments de torture seront disséminés à travers tout le jeu.

Pour se battre, le ver disposera de son fouet (qui est en fait sa tête), mais aussi de flingues, de fusées...

du génialissime David Perry. Alors, que nous vaut l'honneur de cette visite ?

L'empire des vaches

Je ne sais pas vraiment ce qui motive les programmeurs d'Earthworm Jim 2, mais ils semblent bel et bien obsédés par les vaches et les porcs, que l'on retrouve tout au long du jeu. Leur nouvelle production, quoiqu'il en soit, s'annonce

Préparez-vous à vous engouffrer dans cette terrifiante machine, déjà présente dans la version Megadrive.

TELEX

VIRTUA FIGHTER EN RÉSEAU

Virtua Fighter c'est bien, mais quand on est le meilleur, autant le faire savoir. Alors pour ça, rien de tel qu'un modem, qui permet de jouer contre un inconnu, planqué à 500 bornes de votre salon. Dans cette optique, Sega a donc commencé a travaillé avec Nisho Iwai et Catapult Entertainment sur un projet de modem. Les Nippons pourront s'y frotter les premiers, mais pas avant quelques mois...

DES CHIFFRES

3 millions de Saturn vendues dans monde. Stop. 10 millions de jeux vendus. Stop. 30 nouveaux jeux seront lancés par Sega sur Saturn avant fin 96. Stop. Sans compter 100 jeux éditeurs tiers. Stop. Éclat' en prévision.

* TOP NINE MEGADRIVE FRANCE *

DYNAMITE HEADDY

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	DYNAMITE HEADDY	4	1
2	▲	TOY STORY	-	-
3	▼	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	2	5
4	▲	SEGA SPORTS 1	10	3
5	▼	RISTAR	3	1
6	-	DR. ROBOTNIK	6	1
7	▲	VIRTUA RACING	-	-
8	▼	TAZMANIA 2	1	1
9	▲	LE ROI LION	-	

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	**299,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU (EUR)	399,00
SOCCER DE LUXE (EUR)	399,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**399,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	TOYS STORY (EUR)	399,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**349,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**129,00**
BUBSY 2 (EUR)	129,00	PITFALL (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SHINING FORCE (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
JUDGE DREDD (EUR)	199,00	SOLEIL (EUR)	199,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169,00	STARGATE (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	**169,00**	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	URBAN STRIKE (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY
POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Sega 32 X

➜ **SEGA 32X + 1 JEU** **690 F**
➜ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **890 F**
JEUX 32 X **199 F** ... TITRES SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Articles DRAGON BALL Z

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1490 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➜ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** **1990 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00	REVOLUTION X (EUR)	369,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	299,00	RISE 2 (EUR)	369,00
D (EUR)	**369,00**	**SEGA RALLY (EUR)**	**349,00**
DEADLY SKY (EUR)	389,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DESCENT (EUR)	**349,00**	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DESTRUCTION DERBY (EUR)	**349,00**	SLAM PUNK (JAP)	199,00
DISCWORLD (EUR)	349,00	STREET FIGHTER (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	**STREET FIGHTER ALPHA (EUR)**	**369,00**
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	**399,00**	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	399,00
DRAGON FORCE (JAP)	399,00	SUPER HANG ON (EUR)	389,00
FATAL FURY 3 (JAP)	449,00	THE HORDE (EUR)	369,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	THEME PARK (EUR)	369,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00	TITAN WARS (EUR)	369,00
GEX (EUR)	369,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**249,00**
GRAN CHASER (JAP)	199,00	TOSHIDEN REMIS (EUR)	349,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
HI OCTANE (EUR)	299,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)**	**369,00**
IN THE HUNT (JAP)	249,00	**VAMPIRE HUNTER (JAP)**	**399,00**
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00	VICTORY BOXING (EUR)	299,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	**449,00**	VICTORY GOAL 96 (JAP)	399,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**449,00**
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**399,00**
MAGIC CARPET (EUR)	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**249,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	349,00	VIRTUA GUN	199,00
MYST (USA)	**199,00**	VIRTUAL HYDLIDE (USA)	199,00
MYSTERIA (EUR)	389,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**249,00**
NBA JAM TE (EUR)	**199,00**	**WIPE OUT (EUR)**	**349,00**
NFL QUATERBACCK 96 (EUR)	369,00	WING ARMS (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	WORMS (EUR)	369,00
PANZER DRAGON 2 (JAP)	**399,00**	X MEN (EUR)	369,00
RAYMAN (EUR)	**349,00**		

GENIAL !

ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	349 F
ARCADE RACER (VOLANT)	**449 F**
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	**199 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	**149 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO	❒ MEGADRIVE	❒ GAME GEAR	❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES	❒ MEGA CD	❒ 3 DO	❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM	❒ NEO GEO	❒ CDI	❒ NEC
	❒ GAME BOY	❒ JAGUAR	

MEGAFORCE 05/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Skeleton W

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : FIN JUIN 96

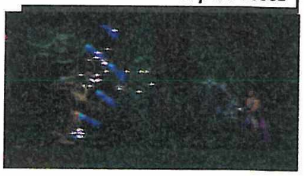
Un roi est mort. Le roi de la grande ville de Luminicity vient en effet de rendre l'âme, laissant derrière lui un prince héritier, et, surtout une grande course au trône. Les deux protagonistes de celle-ci sont le Prince légitime, Justice, et le Baron Dark (original comme nom...), qui vont en découdre sérieusement...

Sur votre Motorjet, vous récupérerez des items précieux pour la suite des événements.

Un style "conanesque"

Le premier enjeu de cette lutte sera la Light Star Crystal, qui détient le mystérieux pouvoir de la cité. Mais au cours du combat entre les deux garnements, le précieux objet se trouva brisé, transformant le baron en un squelette vivant. Le seul mortel à pouvoir le vaincre, c'est vous. Et cela ne sera pas une tâche bien facile... Pas simple du tout même, puisque vous aurez à affronter de très nombreux adversaires avant d'en découdre avec votre principal ennemi. Mêlant action, plates-formes et shoot'em up, Skeleton Warriors s'annonce comme intense. À votre disposition, vous aurez des jambes, des bras, et surtout une épée aux pouvoirs magiques. Vos bras, ce sera pour vous agripper aux plafonds et progresser ou combattre les ennemis aériens, alors que les jambes vous serviront davantage à vous accroupir, à courir ou à sauter... Quant à l'épée, pas besoin de dessin. Sachez seulement que si vous récupérerez des pouvoirs magiques au fur et à mesure du jeu, vous aurez aussi besoin de petits cristaux (que chaque ennemi détient sur lui) pour l'alimenter. La magie ne sera pas infinie... Apprêtez-vous donc à faire virevolter votre sabre, à parer de nombreux coups et à avoir les mains moittes, car l'action va être omniprésente... Y compris sur votre Motojet, qui vous emmènera entre chaque niveau pour faire le plein d'items. Sur un plan technique, on peut d'avance se féliciter du boulot de Neversoft, les développeurs, qui ont modélisé les cent personnages et monstres divers que vous rencontrerez sur votre chemin. Les décors des vingt niveaux eux-mêmes ont bénéficié de la même technique. Et je ne vous parle pas des séquences de FMV qui ornent le jeu... Bref, Skeleton Warriors devrait être un titre fort. ●

Vous pourrez utiliser votre tir multidirectionnel uniquement si vous avez récupéré assez



ÉDITEUR : PLAYMATES INTERACTIVE

TELEX

COURSE AUX LICENCES

Je vous jure, les licences, ça s'arrache. À peine annonce-t-on la création d'un film, d'un événement sportif ou je ne sais quoi que c'est déjà vendu. C'est limite si la licence de la Coupe du Monde de Badmington en Apensateur de 2058 n'est pas déjà vendue... Cette fois, c'est BMG - pourtant pas spécialiste du genre - qui s'y colle. La société vient d'acquérir les droits de la Major League Soccer Game, c'est à dire du championnat de foot américain. Bref, BMG dispose de la licence pour quatre ans, et aura donc le droit de faire des jeux avec les vraies équipes US et les vrais noms des joueurs. Pour ce projet, ils ont fait appel à Don Taeger, un pro du sport d'EA.

Shinning Wisdom

Depuis la sortie de la Saturn, bien des jeux sont arrivés, écumant tous les genres. Mais celui qui, semble-t-il, a été un brin délaissé est celui du jeu d'aventure. On trouve un peu de bon (D, Mystaria) et pas mal de daubes (Virtual Hydlide, la m... des âmes perdues). Le niveau devrait remonter avec l'arrivée prochaine de Shinning Wisdom, conçu par la même équipe que Shinning Force. Dans le principe, ainsi que pour la vue, c'est du Soleil. En ce qui concerne le scénario, cela reste académique, jugez plutôt : vous êtes un jeune garçon qui vit dans un village et qui a été élevé par ses grands-parents. Un jour, votre papy vous annonce que vous êtes l'élu et que vous allez devoir combattre un grand dragon et libérer le bourg d'un joug malfaisant. Pour ce faire, votre aïeul vous a inculqué un pouvoir mais il vous faudra en trouver d'autres, ainsi que des armes pour avancer. Papoter avec les habitants des bleds voisin ne sera pas inutile non plus. Tout cela est donc bien académique, d'autant que les graphismes sont ceux d'une 16 bits améliorée, mais l'aventure semble de longue haleine et pleine de rebondissements. Un titre somme toute bien prometteur.. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : JUILLET 96

arriors

Chaque monde, composé en général de trois niveaux, sera suivi d'un boss.

Après les boss, pour vous récompenser, vous assisterez à une séquence de Full Motion Video.

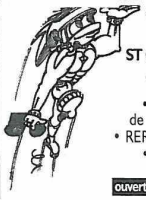
* TOP FOUR MEGA-CD FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	DUNE	-	1
2	▲	THUNDERHAWK	-	1
3	▲	BATMAN & ROBIN	-	1
4	▲	ETERNAL CHAMPIONS	-	1

nouveau magasin SCORE MANIA à Boulogne

SCORE MANIA
JEUX VIDEO CONCEPT

Des milliers de jeux et consoles
NEUFS ET OCCASIONS
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS



42, rue de Paris
78100
ST GERMAIN EN LAYE
Tél : 30 61 47 47
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye
• à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

NEW
221, bd Jean-Jaurès
92100
BOULOGNE
Tél : 41 41 92 92
• Mardi au samedi de10h à 19h non stop
• à 200 m du Métro Marcel Sambat
ouvert le lundi de 14h à 19h

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX !!!
Si vous trouvez moins cher ailleurs*, nous vous remboursons la différence.

SATURN

→ CONSOLE neuve VF
+ 1 mémoire
+ 1 PAD 1990 F

ADAPTATEUR JEUX JAP/US .....199 F
ARCADE RACER ..... 449 F
CARTE CD PHOTO .....169 F
CARTE VIDEO MPEG .....1190 F
MANETTE ORIGINE SUP .....169 F
MANETTE SUP .....99 F
VIRTUA STICK .....299 F
ACTION REPLAY PRO ..... 399 F

Jeux neufs

ALIEN TRILOGY	389 F	NFL 96	369 F
BUG	369 F	NHL HOCKEY	369 F
CLOCK WORK KNIGHT	299 F	RAYMAN	399 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	349 F	REVOLUTION X	369 F
CYBERIA	349 F	RISE ROBOT 2	389 F
D	389 F	SEGA RALLY	369 F
DESTRUCTION DERBY	349 F	SUPER HANGON 96	389 F
DIGITAL PINBALL	349 F	THEME PARK	399 F
DRAGON BALL Z	399 F	TOSHINDEN	349 F
F1 CHAMPION SHIP	379 F	TRUE PINBALL	369 F
FIFA 96	369 F	VIRTUA FIGHTER 2	369 F
GUNDAM	389 F	VIRTUA RACING	349 F
HEBEREKE POPOITTO	369 F	VITUA COP + GUN	499 F
J. BAZOOKATONE	329 F	WIPEOUT	349 F
JACK IS BACK	389 F	WORMS	349 F
LA HORDE	349 F	X-MEN	399 F
MAGIC CARPET	369 F		
MANOIR DES AMES PERDUES	349 F	NOMBREUX JEUX D'OCCASION DISPONIBLES, NOUS CONTACTER	
MYSTERIA	299 F		
NBA JAM TE	369 F		

Jeux occas.

BUG	229 F	PANZER DRAGON	279 F
CLOCK WORK KNIGHT	139 F	ROBOTICA	269 F
CYBER SPEEDWAY	249 F	SHINOBI X	229 F
D	279 F	STREET FIGHTER MOVIE	199 F
DAYTONA	139 F	THUNDERHAWK	249 F
DIGITAL PINBALL	249 F	VICTORY GOAL	169 F
FIFA 96	259 F	VIRTUA FIGHTER	139 F
HANG ON 96	269 F	VIRTUA HYDLINE	199 F
HI OCTANE	199 F	VIRTUA RACING	199 F
MORTAL KOMBAT II	249 F	WING ARMS	249 F
MYST	279 F	WORLD SERIES BASEBALL	249 F
NHL ALL STARS	279 F	WORMS	249 F

SEGA

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + PAD 499 F
→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + PAD + JEU 349 F
→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + PAD + JEU 279 F

Accessoires

ACTION REPLAY PRO 2 . 349 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP.. 99 F
MANETTE SUP.....79 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	249 F
DEMOLITION MAN	199 F
FIFA 96	399 F
MICRO MACHINE 96	399 F
MS PAC MAN	299 F
PANTHERE ROSE	199 F
SPIROU	399 F
TINTIN AU TIBET	399 F
TOY STORY	399 F
ZOOP	249 F

Jeux occasion

ECCO	189 F
FIFA SOCCER	99 F
FLASHBACK	169 F
MERCS	59 F
NBA JAM	99 F
POWER DRIVE	199 F
PUGGSY	139 F
ROI LION	279 F
SHINNING IN THE DARKNESS	269 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	59 F
TEAM USA BASKET BALL	59 F

NOMBREUX JEUX D'OCCASION DISPONIBLES, NOUS CONTACTER

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve
+ 1 jeu
+ 1 adapt secteur 699 F
→ CONSOLE occas 299 F
• Adaptateur allume gigare 69 F
• Loupe 49 F

Jeux neufs

CAESAR PALACE	249 F	RISTAR	149 F
EARTH WORM JIM	299 F	SONIC SPINBALL	149 F
FIFA 96	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	199 F
LE ROI LION	299 F		
LES SCHTROUMPFS	199 F		
MORTAL KOMBAT 3	299 F	NOMBREUX JEUX D'OCCASION DISPONIBLES, NOUS CONTACTER	
NBA JAM	99 F		
PGA TOUR 96	299 F		

*Offre valable uniquement dans le département 78. Voir conditions dans votre magasin. Prix sous réserve d'erreurs typographiques

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE MANIA 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat Date ..... Signature

Allez, circulez ! Un petit carton sur une voiture mal stationnée vous tente ? Ne vous en privez surtout pas. Ça c'est un tir puissant ! La carcasse de la bagnole est totalement soufflée par l'explosion. Belle animation !

BLAM : Machinehead

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

Si l'on continue à mépriser la planète comme on le fait aujourd'hui, voilà ce qui nous arrivera sur le coin de la figure : plus une brindille d'herbe subsistera ! C'est le décor dans lequel vous allez errer durant le jeu. Vous serez le docteur Kimberly , une bio-scientifique qui se devra de défendre la Terre de la menace du virus Machinehead, à l'origine de tous ce chaos. À bord du Vorpal Blade, le seul engin capable de détruire le Virus, Kimberly devra parcourir quinze niveaux afin d'en venir à bout.

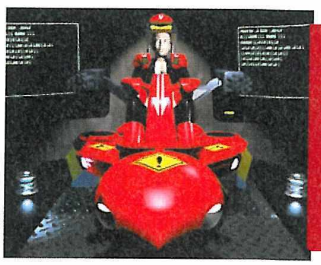
Un shoot'em up explosant

Malgré la programmation peu avancée du jeu, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous montrer et de vous révéler tout ce que l'on a pu découvrir sur Blam. Tout commence par une introduction cinématique comme vous avez souvent l'habitude de voir du Saturn. Celle-ci vous plonge déjà dans le bain, avant de vous retrouver dans votre vaisseau d'opération, pour de l'action proprement dite. Le jeu est entièrement en 3D calculée en temps réel, ce qui vous laisse libre de tout mouvement pour pivoter à 180°. Le tout est bien entendu texturé. Le viseur devant vous, donc, vous dégommerez toutes les formes de vies hostiles en utilisant votre armement à bon escient. Vous trouverez des armes et d'autres options en cours de jeu. Les voitures, même, ne vous échapperont pas et exploseront de façon très spectaculaire comme vous pouvez le voir. Chaque niveau vous réservera une mission différente avec de nouveaux ennemis et vous voyagerez même dans un espace parallèle où vous pourrez récupérer des éléments qui vous serviront à sauver la Terre, car même si apparemment vous détruisez tout sur votre passage, votre rôle reste humanitaire. Blam est également un shoot'em up, pour un joueur à forte stratégie, ce qui lui confèrera certainement un intérêt plus poussé. À suivre... ●

ÉDITEUR : CORE DESIGN

On voit bien sur cette photo vos deux missiles foncer sur l'objectif. Le choix des armes vous incombera.

Rien à voir avec du tir chirurgical, faut que ça pète, vous êtes là pour ça. Pour une femme, vous n'y allez pas de main morte.



À califourchon sur ce vaisseau, vous allez désinfecter la terre en pulvérisant toute la vermine que vous rencontrerez.

Les industries sont les principales sources de pollution.

TELEX

PAT EWING LICENCIÉ

On se rassure tout de suite : Ewing n'a pas été viré par la NBA. En fait, il fallait que je trouve un truc pour inciter à lire, alors j'ai rien trouvé de mieux que de faire du racoleur. Mais il faut que je fasse gaffe, sinon je vais me retrouver à TF1. Bon, tout ça pour vous dire que la Warner Bros vient de créer, avec une importante agence américaine spécialisée dans la gestion d'intérêts personnels de grands sportifs (Ewing, Reeves...), la Warner Bros Sports Licensing. Késako ? Cela veut dire que la WB pourra utiliser l'image des sportifs en question pour créer des goodies, mais aussi des jeux vidéo. Ce qui réjouit la Warner Bros. Interactive Entertainment, dont le boulot est justement de créer des jeux pour PC CD et consoles 32 bits. Des titres sont déjà prévus, mais point de dates, ni même de noms n'ont été divulgués.

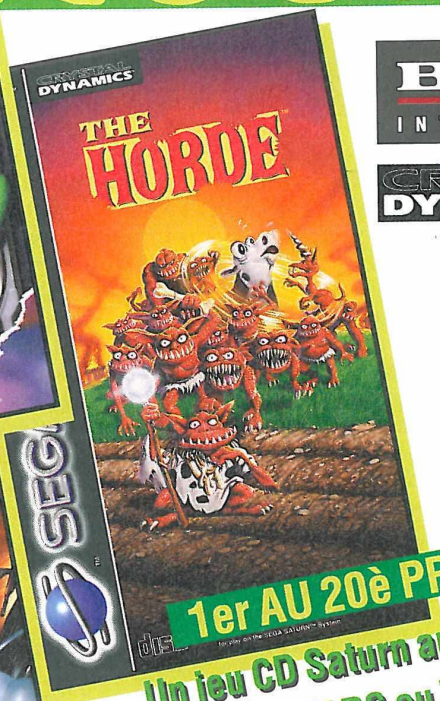
* TOP SEVEN MD 32X FRANCE *

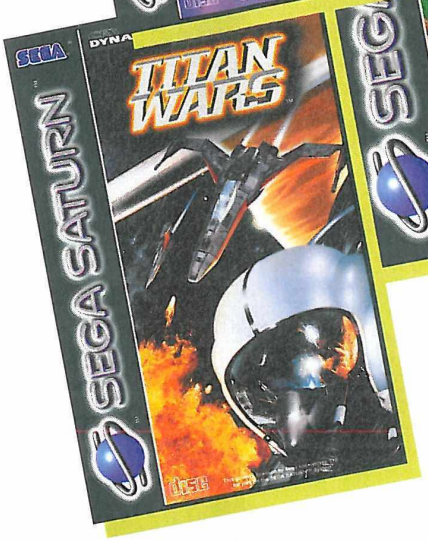
VIRTUA FIGHTER

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	VIRTUA FIGHTER	-	-
2	▲	KNUCKLES CHAOTIX	-	-
3	▲	KOLIBRI	-	-
4	▼	VIRTUA RACING DELUXE	2	8
5	▼	DOOM	1	9
6	▼	STAR WARS ARCADE	3	10
7	▼	COSMIC CARNAGE	6	1

B M G / M E G A F O R C E

CONCOURS





BMG INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

1er AU 20è PRIX :

Un jeu CD Saturn au choix :
GEX, TITAN WARS ou THE HORDE
+ 1 T-Shirt GEX

21è AU 30è PRIX :

1 T-Shirt GEX

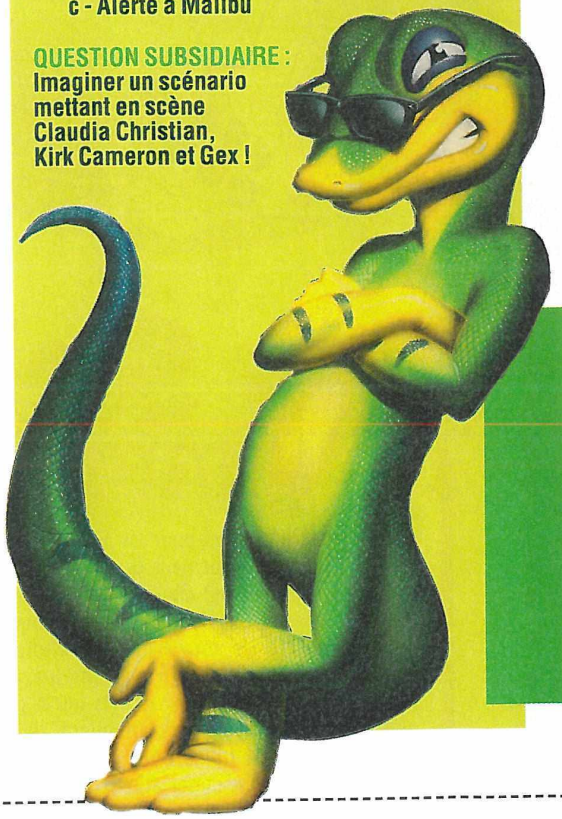
LES QUESTIONS

1- À quelle espèce de lézard appartient "GEX" ?
   a - Gecko
   b - Varan de Komodo
   c - Iguane

2- Dans quelle série TV joue Kirk Cameron, le héros de "The Horde" ?
   a - Mc Gyver
   b - Quoi de neuf Docteur
   c - Hawaï, Police d'État

3- Dans quelle série TV, diffusée sur Canal +, joue Claudia Christian, l'héroine de "Titan Wars" ?
   a - Babylon V
   b - Les Simpsons
   c - Alerte à Malibu

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginer un scénario mettant en scène Claudia Christian, Kirk Cameron et Gex !



LE REGLEMENT

1) BMG et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 29 Mai 1996 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de BMG et de Mega Force.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 18 Juin 1996 .

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 29 Mai 1996 à MEGA FORCE - Concours BMG
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

.....

.....

.....

.....

Yen de Vie...

Les Nippons qui ont une télé blanche, des canapés blancs, des murs blancs et des meubles blancs vont être rudement heureux. Sega Japon vient de présenter au grand public sa nouvelle console. La Saturn modèle 2. En fait, c'est le même plan que la Megadrive 1 et 2 : on restructure l'intérieur de la bécane, on remplace plusieurs processeurs par un seul de la même puissance (ce qui coûte moins cher), on referme le boîtier, on repeint la console et les manettes en blancs et hop !, on lance sur le marché une Saturn aux capacités rigoureusement identiques à la première pour 20 000 yens. Soit 1200 F. Les coûts de fabrication étant moins élevés, Sega a donc pu baisser son prix et ainsi permettre à plus de monde de se la payer. Par contre, en France, cette console blanche, on n'en verra peut-être pas la couleur. (*NDBC : À propos, vous la connaissez, vous, la couleur du cheval blanc d'Henri IV ?*) Ou alors dans quelques mois... En attendant, les Japonais ont une [illegible] à 1 200 F dans les magasins, eux ! ●

Les Schtroumpfs autour du monde

De nouvelles aventures pour les Schtroumpfs se préparent sur GG. Mais pas uniquement, puisque la Master System et la Megadrive accueilleront également ce jeu de plates-formes. Sur le thème de l'écologie, le Schtroumpf curieux ou la Schtroumpfette, ce sera à vous de choisir, parcourront diverses contrées (le Pôle Nord, l'Afrique, l'Asie...) tout en débarrassant la planète des déchets qui la polluent. Dix-huit niveaux gigantesques vous attendent, dans lesquels vos actions seront multiples puisque vous pourrez grimper, nager, voler et même surfer et rétrécir pour la version Megadrive ! On est pressés de voir ça... Des grandes vacances pendant lesquelles on ne s'ennuiera pas. ●

GAME GEAR • ÉDITEUR : INFOGRAMES • DISPONIBILITÉ : JUILLET 96

*** TOP FIVE G[illegible]**

Classement	Progression			
1	▲	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	2	1
2	▲	REN & STIMPY	-	-
3	▲	ASTÉRIX AND THE GREAT RESCUE	-	-
4	▼	ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	1	1
5	▲	DYNAMITE HEADDY	-	-

TELEX

FOOT LOSE

Non, Footlose ne va pas être adapté en jeu. C'est d'ailleurs heureux que ce film reste dans son placard. C'est tout simplement pour vous dire que la PlayStation n'aura pas l'exclu d'Adidas Power Soccer de Psygnosis. Nous avons en effet appris que la Saturn accueillerait ce titre dans son catalogue d'ici la fin de l'année. C'est-y-pas une bonne nouvelle, ça ?

SQUARE [illegible]URNE [illegible]

[illegible]ment se sont alliés afin de former le premier groupe européen de production de programmes interactifs de loisirs. Les deux entreprises, complémentaires sur de nombreux points, deviennent également le 5ème groupe mondial, le 12ème dans le système solaire, le 23ème dans la galaxie Gzörx, et le 158ème dans l'univers. Et pis forcément, ils deviennent premiers en France, et à Lyon aussi, forcément.

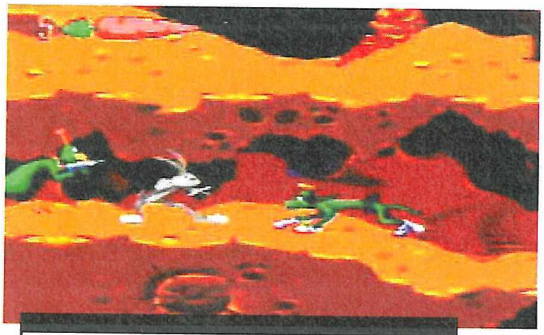
LE 1ER MENSUEL 100 % ASTUCES

en vente chez votre marchand de journaux

Bugs B

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Bugs Bunny, tout le monde le connaît sur le bout des poils. Mais saviez-vous que ce fameux personnage de la Warner Bros avait déjà fait une apparition sur console il y a de cela au moins... ouh là... quatre ans. Depuis, on a eu le temps de manger un bon paquet de carottes et d'avoir les fesses roses. Mais depuis, pendant que nos jolies jambes velues rosissaient, la technique a elle aussi fait quelques progrès. Le temps passe donc si vite ?



Vos rêves vous mèneront dans des lieux étranges...

"Quoi de neuf, docteur ?"

Je parie que celle-là, vous ne l'attendiez pas... Sacrés nous... Mais j'aurais pu dire aussi "What's up, doc ?", ou encore "Was neue ist es, dok ?" ou encore "Zugbla pokiev nenie do, dok ?... Dans toutes les langues, cette phrase est là pour rappeler que Bugs Bunny est l'un des plus grands personnages de "cartoon" de l'histoire. Aussi, je ne suis pas fâché de le voir arriver sur notre Megadrive, d'autant plus que l'on peut s'attendre à du bon, car le jeu est développé directement dans les locaux de Sega of Europe. Bref, penchons-nous quand même un peu sur ce cher soft de plates-formes. Ce qui le différencie de son ancêtre, c'est d'abord sa technique. Cette cartouche de 16 Mb est composée de neuf niveaux très vastes, selon les dires des programmeurs. Sachez toutefois que tous ces niveaux ont été dessinés sur le logiciel 3D Studio, qui sert également pour certaines séquences d'intro en images de synthèse. Leur fluidité et leur finesse devraient être extrêmes. Mais que tout cela n'occulte pas l'essentiel : le jeu. Et là, attention...

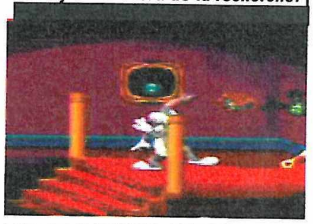
Canard laqué

Ce jeu réunit tous les personnages qui ont pu entourer Bugs Bunny : Daffy Duck, Sam le Pirate, le martien... Tous sont là, mais aucun n'a l'intention de laisser fuir Bugs Bunny. Faut dire qu'il s'est mis dans un drôle de truc. Tout cela à cause d'un rêve, j'vous jure... Ben oui, un lapin, ça rêve. Bugs, par exemple, a rêvé qu'un scientifique fêlé avait décidé de lui pourrir la peau, et de lui envoyer une escouade de monstres. Courageux mais pas téméraire, Bugs trouva donc refuge dans un château. C'est au milieu de celui-ci qu'il trouve l'invention infernale : une télé. Celle-ci a trouvé le moyen de propulser Bugs dans l'une de ses anciennes aventures... Résultat, les martiens, Sam, Daffy et compagnie lui trottent au derrière ! Ça sent le civet... Bref, pour sortir de ce rêve, vous devrez être agile autant dans les sauts, le combat ou la recherche d'objets, car les épreuves de ce titre seront variées. Sans compter que, pour vous défendre, vous aurez besoin de récupérer un paquet de carottes... Mais ne vous en faites pas ! Des niveaux bonus sont là pour vous en fournir. Toujours est-il que Bugs Bunny devrait être une très bonne surprise. Y'a pas à dire, les jeux Megadrive, ça a du charme.

Voilà le labo du savant pas clair. Il est d'ailleurs de Marseillle... Non ? Ben, le savant de Marseille !

Rendez-vous à très bientôt. That's all, folks ! ●

Malgré les apparences, Bugs Bunny demandera de la recherche.



ÉDITEUR : SEGA

Ne serait-ce pas Sam le Pirate que l'on voit déguisé en Aladdin ? Si. Ah ben zut alors, euh...

TELEX

KUMITE ? OUI MAIS SANS SUCRE.

Konami n'en finit pas d'annoncer des titres de jeu sur Saturn. Nous venons en effet de prendre connaissance d'un projet nommé Kumite. Ce soft sera un jeu de baston en 3D utilisant les techniques d'arts martiaux actuels ainsi que l'utilisation d'armes, le jeu est préparé par 17 personnes, dont 15 pratiquent ce sport. De nombreuses nouveautés devraient apparaître. Prévu en 60 images/seconde, ce soft n'a pas encore de date de sortie.

LES M2 SONT CUITES

Cette fois, il semble que c'en est fini de Sega avec la carte M2 de Matsushita. Évidemment, cela veut peut paraître bizarre que des négociations finissent en queue de poisson, comme ça, après des mois de blablas et de sourires hypocrites. Alors nous, et on n'est pas les seuls, on se demande si tout simplement Sega n'a pas été déçu par les prouesses de la technologie. D'autant plus que les images provenues de la 3DO M2 ne sont pas foison. Alors on s'interroge.

Des épreuves assez étranges vous guettent.

unny

Les rêves, ça mène à tout. Tenez, je suis sûr que Kharmo rêve qu'il est grand et beau. Ça doit être dur au réveil...

Philippe Candeloro dans ses œuvres. Range tes oreilles, Luky Luke...

Ici, vous apercevez très bien la modélisation.

Bugs Bunny nécessitera un minimum d'agilité de votre part.

Il a gagné !

C'est pas à moi que ça arriverait ça... Remarquez, je n'ai pas le droit de participer. Alors... Bref, vous avez devant vous en chair et en os le gagnant du concours US Gold - Jonhy Bazookatone, à savoir Frédéric Ramelet, qui vit à Créteil, non loin de Paris. C'est ce jeune homme de 16 ans qui a remporté la guitare électrique et son ampli, ce qui visiblement l'a comblé. Pour tout vous dire, il s'est dit que ça méritait une petite teinture bleue... Quoi qu'il en soit, je ne voudrais pas être un de ses voisins... Ça va gratter dur. Mais qui sait ? Nous avons peut-être affaire à un futur Sex Pistols ? ●

MERCI QUI ? MERCI US GOLD

Games Master

le dragon de la vidéo

10, Grande Rue
91260 JUVISY
✆ (1) 64 48 52 52
Fax (1) 64 48 42 98

Horaires
Du lundi au samedi 10h - 12h30 / 14h - 19h

PLAYSTATION

ACCESSOIRES

Console + 1 jeu*	2348 F
MANETTE (pad turbo) COMMANDER	99 F
MANETTE (program.) COMMANDER +	199 F
CABLE RGB	159 F
MEMORY CARD	159 F
VOLANT MAD CATZ	449 F

JEUX

ACTUA TENNIS VF	319 F
ADDIDAS POWER SOCCER VF	369 F
ALIEN TRILOGY VF	329 F
BLAM MACHINEHEAD VF	339 F
CHRONICLES OF THE SWORD VF	369 F
DIE HARD TRILOGY VF promo	349 F
DRAGON BALL Z 2 JAP	TEL
JUMPING FLASH 2 JAP	379 F
JVC BOXING VF	329 F
KING OF FIGHTER 95 JAP	489 F
NBA LIVE 96 VF*	349 F
SAMOURAI SPIRIT 3 JAP	489 F
SPACE HULK 2 VF*	349 F
TEKKEN 2 JAP promo	429 F
VIEW POINT VF*	349 F
X MEN VF	329 F

SATURN

ACCESSOIRES

Console	1979 F
MANETTE (Turbo ralenti) EXPLORER	99 F
MANETTE (program.) EXPLORER +	199 F
ACTION PRO REPLAY 3 en 1	369 F
ADAPTATEUR JEUX ETRANGERS	199 F
VOLANT	449 F

JEUX

ACTUA GOLF VF	329 F
ALIEN TRILOGY VF	349 F
BLAM MACHINEHEAD VF	339 F
DIE HARD TRILOGY VF promo	349 F
EURO 96 VF	349 F
GUARDIAN HEROES VF	349 F
LA 11TH HEURE VF	359 F
OLYMPIC GAMES VF	339 F
PANZER DRAGON 2 VF	329 F
PRIMAL RAGE VF	349 F
SHOCKWAVE VF	359 F
STEAMGEAR MASH VF	349 F
STREET FIGHTER ALPHA VF	359 F
SWAGMAN	339 F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 VF promo	349 F

Tous nos prix sont TTC, non contractuels et révisables - Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Pour tous les autres Jeux, CONTACTEZ-NOUS !
(* vendu avec la console)

SUPER NINTENDO

MANETTE TERMINATOR	99 F
1996 OLYMPIC GAMES	349 F
LOBO	449 F
WORMS	399 F

MEGADRIVE

MANETTE CHALLENGER	99 F
1996 OLYMPIC GAMES	349 F
LOBO	399 F
WORMS	359 F

VIDEO

FOBIA «X» VOL 1	119 F
ICZELION VOL 1 et 2 promo	99 F
MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 et 2	99 F

MAGIC

- L'ASSEMBLEE
- L'ERE GLACIAIRE
- CHRONICLES
- TERRES NATALES
- FALLEN EMPIRES

TOUTES CES CARTES DISPONIBLES, TELEPHONEZ NOUS !

Pour tous les autres Jeux, Vidéos, Mangas, Trading (Magic, cartes à collectionner ...) CONTACTEZ-NOUS !

Tous nos prix sont réactualisés en permanence, téléphonez au (1) 64 48 52 52

CARTE ABONNEMENT
-10% + 1 TEE SHIRT

*Sauf Consoles et Promotions. MAGIC : l'Assemblée et Ere Glacière sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER
10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (1) 64 48 52 52

MEGA 05/96

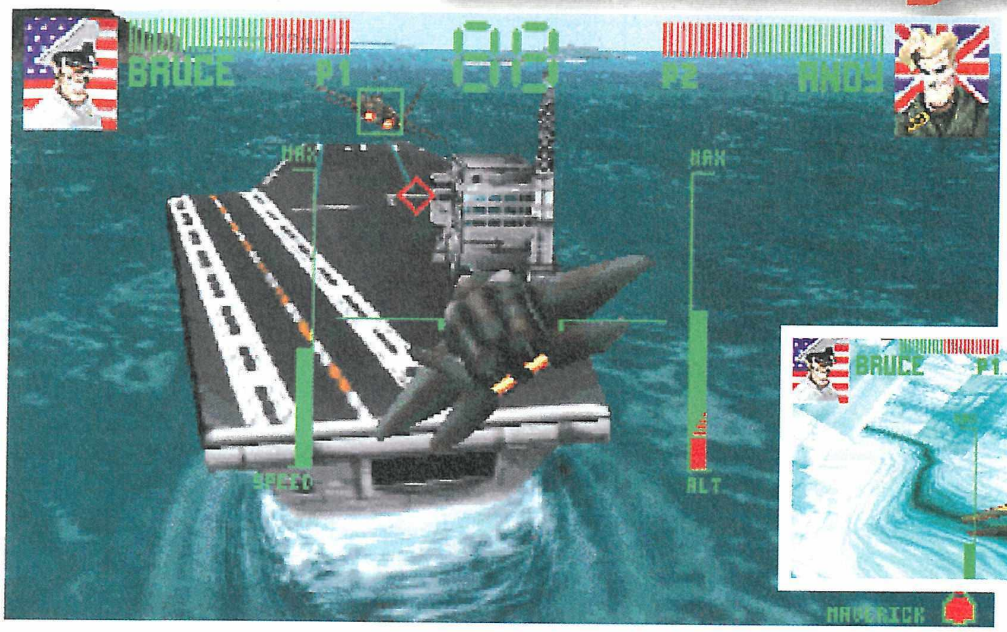
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....Ville .....
Téléphone .....
Console utilisée .....
DATE DE NAISSANCE |_|_||_|_||_|_|

Produits	Qte	Prix
REMISE ABONNÉS (-10%)		
CARTE D'ABONNEMENT 100 F		
Frais de port : 1 console 60 F 1 jeu 35 F - 10 F par article suppl.		
TOTAL A PAYER		

REGLEMENT :
❑ CARTE BLEUE n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date d'expiration |_|_|_|_|
❑ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL Date Signature

(*) FRAIS DE PORT : • 1 Console = 60 F • 1 jeu = 35 F • +10 F par article supplémentaire

Deadly skies



Tous les meilleurs avions de combat du monde sont là, avec un arsenal incroyable d'armes. De l'action à fond les gamelles, un contre un ! Il n'y a pas d'issue, il faut vaincre pour ne pas finir avec un suppositoire dans la carcasse. Utilisez les loopings, les virages rapides, les turbos et, en dernier recours, votre botte secrète pour retourner la situation en votre faveur. Un jeu de combat pur à la Top Gun !. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : JVC • DISPONIBILITÉ : AOUT 96

PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES 24H/24
DE NOUVELLES ASTUCES TOUTES LES SEMAINES
CE MOIS-CI, DE NOUVELLES CONSOLES

TÉLÉPHONE AU
SANS FAIRE LE 16 NI LE 1
36 69 77 06

Édité par Teofil - 2,23 F la minute

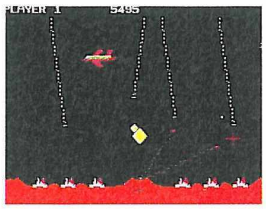
NHL Po

TELEX

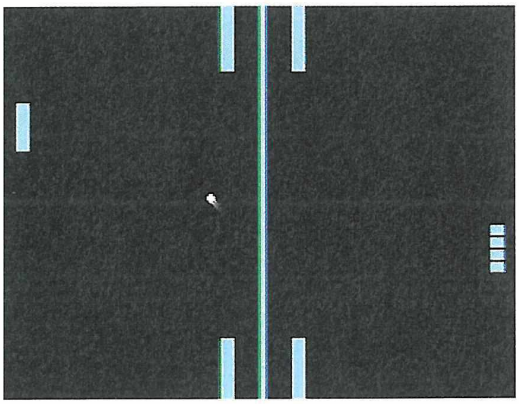
TABATA CASH EN JEU ?

Vous souvenez-vous de Project X ? Oui ? Non ? Bon, je rassure les âmes sensibles, il n'y avait rien, dans ce soft antique, de sexuel. C'était juste le nom d'un shoot'em up qui faisait tourner ses lignes de codes sur Amiga. Ce qui m'amène à ça, c'est Project X2, qui déboulera sur Saturn en octobre, édité par Ocean. Entièrement repensé et remis au goût du jour - comme quoi tous les éditeurs ne sont pas des arnaqueurs - ce soft est préparé par Team 17, les créateurs de Worms. Une référence...

Arcade Classics

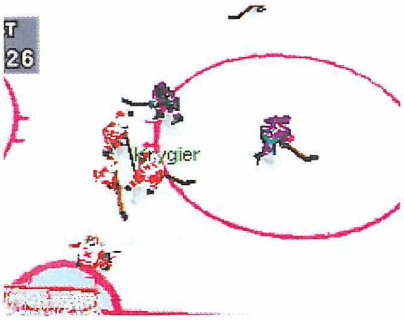


Trois jeux vidéo légendaires sur une seule cartouche et à un prix qui devrait être très attractif, c'est possible, la preuve : Arcade classics ! C'est le retour de Missile Command, de Centipede et de Pong , trois pionniers des jeux vidéo. En plus des versions originales, la cartouche incluera des versions quelque peu modifiées... Si vous ne connaissez pas ces jeux, vous ne connaissez rien, parole d'ancien ! Par contre, après Toy Story, ça fait tout drôle... Enfin, nous venons juste d'apprendre que ce jeu, normalement prévu en France, ne sortirait pourtant pas chez nous. ●



MEGADRIVE AMÉRICAINE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : MAI 96

werplay 96



Mis à part NHL All Star Hockey, le catalogue de la Saturn n'est pas des plus fournis en matière de hockey sur glace. Faut dire qu'elle n'est pas très vieille non plus... N'empêche que ça me manque, ce sport. Ah... Je me souviens encore de mes parties endiablées sur NHLPA Hockey 93... C'lui-là, c'était un bon jeu... Aussi, je place tous mes espoirs dans cette production de VIE, qui a bien des atouts. 32 bits obligent (?), le jeu sera en 3D, et comprendra 45 équipes, américaines ou internationales. Pouvant se jouer à six grâce à l'adaptateur, vous allez pouvoir apprécier les joies des coups de crosse dans la face, des slapshots, des mises en échec... Pour les intellos, VIE a également pensé à l'aspect stratégique, et vous serez donc libre de décider du comportement de votre équipe. Bon, c'est là qu'on va voir les rois du patin, même si on sait que Kharmo est déjà hors concours. ●

CONSOLE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT • DISPONIBILITÉ : JUILLET 96

LES JEUX A VENIR

MEGADRIVE

EVOLUTION	VIRGIN	AVRIL
STAR TREK DEEP SPACE NINE	VIRGIN	MAI
X-PERTS	SEGA	MAI
ISS DELUXE	KONAMI	JUIL.
BUGS BUNNY	SEGA	SEPT.
ATARI CLASSICS	SEGA	NC
WORMS	OCEAN	NC
GARGOYLES	DISNEY INTERACTIVE	N.C.
LOBO	OCEAN	N.C.
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	N.C.
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	N.C.

GAME GEAR

ATARI CLASSICS	SEGA	MAI
BAKU BAKU ANIMAL	SEGA	JUIN
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	SEGA	JUIN
BUGS BUNNY	SEGA	JUIN
SPIROU	INFOGRAMES	JUIN
STREET RACER	UBI SOFT	JUIL.
SCHRTOUMPFS 2	INFOGRAMES	JUIL.
PINOCCHIO	DISNEY INTERACTIVE	SEPT.

SATURN

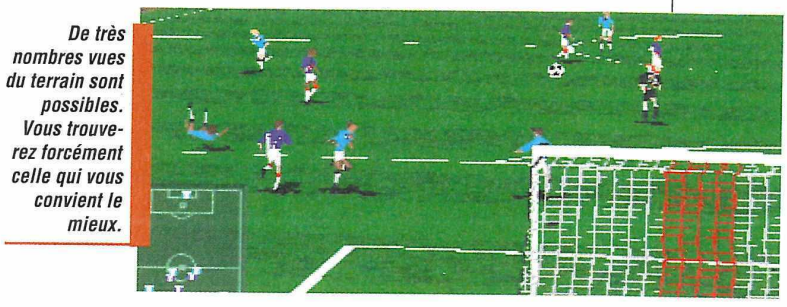
TRUE PINBALL	OCEAN	AVRIL
X-MEN CHILDREN OF THE ATOME	ACCLAIM	AVRIL
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX	SEGA/TAKARA	AVRIL
THE HORDE	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
GEX	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
SHELLSHOCK	CORE DESIGN	MAI
STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	MAI
DEFCON 5	MILLENIUM	MAI
EURO'96	SEGA/GREMLIN	MAI
NIGHT WARRIORS	CAPCOM	MAI
SHOCKWAVE ASSAULT	ELECTRONIC ARTS	MAI
ULTIMAT MORTAL KOMBAT 3	WILLIAMS	MAI
PANZER DRAGGON 2	SEGA	MAI
JACK IS BACK	INFOGRAMES	MAI
CHAOS CONTROL	INFOGRAMES	MAI
BAKU BAKU ANIMAL	SEGA	JUIN
VIRTUAL OPEN TENNIS	ACCLAIM	JUIN
DESTRUCTION DERBY	PSYGNOSIS	JUIN
DISCWORLD	PSYGNOSIS	JUIN
PRIMAL RAGE	TIME WARNER INT.	JUIN
GUARDIAN HEROES	SEGA	JUIN
OLYMPIC SOCCER	US GOLD	JUIN
TILT	VIRGIN	JUIN
BLAM MACHINEHEAD	CORE DESIGN	JUIN
BLAZING DRAGONS	CRYSTAL DYNAMICS	JUIN
ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS	JUIN
NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS	JUIN
STRIKER 96	ACCLAIM	JUIN
DIE HARD TRILOGY	FOX INTERACTIVE	JUIN
EARTHWORM JIM 2	PLAYMATES	JUIN
SKELETON WARRIORS	PLAYMATES	JUIN
LEMMINGS 3D	PSYGNOSIS	JUIL.
CASPER	INTERPLAY	JUIL.
IMPACT RACING	JVC	JUIL.
CRITICOM	VIC TOKAI	JUIL.
SLAM'N JAM'96	CRYSTAL DYNAMICS	JUIL.
OUTLAWED	FRONTIER	JUIL.
HEXEN	ID	JUIL.
OLYMPIC GAMES	US GOLD	JUIL.
SWAGMAN	CORE DESIGN	JUIL.
DREAM TEAM	US GOLD	JUIL.
DEADLY SKIES	JVC	AOUT
ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	AOUT
RAW PURSUIT	JVC	AOUT
RETURN FIRE	TIME WARNER INT.	SEPT.
EXHUMED	BMG INTERACTIVE	SEPT.
POWER PLAY HOCKEY	VIRGIN	SEPT.
TUNNEL B1	OCEAN	SEPT.
ELEVENTH HOUR	TRILOBYTE	SEPT.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	SEPT.
DOOM	ID	SEPT.
VIP SOCCER	VIRGIN	SEPT.
DAWN OF DARKNESS	OCEAN	SEPTE.
VARUNA'S FORCES	JVC	NOV.
PANZER GENERAL	MINDSCAPE	NC

1 / La panoplie de coups est variée, talonnades, têtes plongeantes et retournés se verront en cours de jeu. Vous verrez l'arbitre sur le terrain et même les juges de touche. Des détails réalistes. 2/ C'est pas tout mais maintenant, faut le frapper, ce corner. 3/ Qu'est-ce que ce sera, un jaune ou un rouge ? L'arbitre distribuera des biscottes aux mauvais joueurs. Avis aux amateurs...

Olympic Soccer

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

Après le Work In Progress du mois dernier et en attendant la sortie du jeu et donc le test qui ne saurait tarder, voici toujours plus de précisions concernant Olympic Soccer, qui a dû susciter en vous beaucoup de curiosité et sur lequel il y a long à dire.



De très nombres vues du terrain sont possibles. Vous trouverez forcément celle qui vous convient le mieux.

Et c'est le buuuuut ! Les joueurs lèvent les bras et vont tous se jeter à genoux sur le bord du terrain. C'est l'euphorie !

Goooooooolllll !!!

C'est parti mon kiki, les joueurs arrivent sur le terrain et le match va bientôt débuter. Attention, l'arbitre donne le coup d'envoi, triiiiit ! Ça commence très fort avec déjà une charge très brutale et, oh, mais oui, l'arbitre sort un carton jaune en avertissement ! C'est normal, ce n'est pas super fair-play de piétiner l'adversaire avec ses crampons... Bon, l'incident est clos et le match reprend normalement. Une tête, un contrôle de la poitrine, une talonnade, une passe appuyée, un lob. Attention, arrêt du gardien, mais non, il relâche la balle qui va se perdre au fond du filet. Il me semble tout de même qu'au départ de l'action, le joueur était hors-jeu. Un ralenti s'impose pour en être sûr... Le match reprend et on sent que les joueurs veulent revenir au score. Ils s'engouffrent dans les espaces vides, favorisent les débordements et attaquent sur tous les ballons par de grands tacles glissés. Voilà un très bon changement d'aile, un appel de balle, une reprise de volée qui frappe la transversale et une tête plongeante qui catapulte le ballon en pleine lucarne. C'est l'égalisation !!! Un excellent match pourtant dans des conditions difficiles... Et une page de publicité...

Alors, vous voyez qu'il y en a des choses à apprendre sur Olympic Soccer. Peut-être aimeriez-vous savoir aussi qu'il sera possible de sauvegarder sa partie et qu'il y aura des prolongations ? Ben voilà, vous le savez. Maintenant à la prochaine pour le test le plus complet du monde.

ÉDITEUR : US GOLD

Au ralenti, on voit bien la faute du gardien (contrôlé par l'ordinateur) et l'attaquant qui se retrouve seul face au but ! Les gardiens feront ainsi des erreurs comme dans la réalité.

Les dernières sorties

MAGIC CARPET
BULLFROG/SATURN

Testé dans le numéro 49 - Note 91%

Après chaudière à tentouse et pédale douce, voici Magic Tapette, une simulation de tapis volant, très gaie mais très périlleuse aussi.

WIPEOUT
PSYGNOSIS/SATURN

Testé dans le numéro 49 - Note 90%

Cyber Speedway peut aller se recoucher ! Le nouveau jeu de course futuriste porte un nom et c'est celui de WipEout. À vous l'ivresse de la vitesse...

© Moulinsart

TINTIN AU TIBET
INFOGRAMES/MEGADRIVE

Testé dans le numéro 49 - Note 90%

Qu'il est beau, qu'il est beau, qu'il est beau mon lavabo, qu'il laid, qu'il est laid, qu'il est laid mon bidet... Une aventure qui débouchera loin.

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX
SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 49 - Note 86%

De la baston 3D où se mêlent combats d'armes et magie ! Peu de coups mais c'est bien connu, ce n'est pas la quantité qui compte, c'est la qualité. En avant le spectacle...

TELEX

LES VIEUX DE LA VIEILLE

Imax s'apprête à sortir au Japon un soft nommé Irem Arcade Classics, qui comprendra de bons vieux jeux. Ça devient carrément une (mauvaise) habitude. Sur le CD, destiné à la Saturn, vous pourrez retrouver des jeux tels que Kung Fu Master, Ten Yards Fight, Zippy Race, mais surtout R-Type, qui était un méga-top. Malheureusement, je crains qu'Imax n'ait pas apporté la moindre modification à ces softs. C'était dans la catégorie "on prend les joueurs pour des poires".

SONY DANS LA WARP ZONE

Warp Inc., la firme nippone qui a développé D sur Saturn, vient de rompre ses liens avec Sony. La cause de ce divorce réside dans la politique de distribution de Sony Computer Entertainment of Japan. Résultat, Warp suspend tout développement sur PlayStation. Warp travaille actuellement sur D2 ainsi que sur un autre titre destiné à la Saturn, et dont le nom est pour l'instant inconnu.

CRYING FREEMAN / MEGA FORCE

CONCOURS

LES QUESTIONS

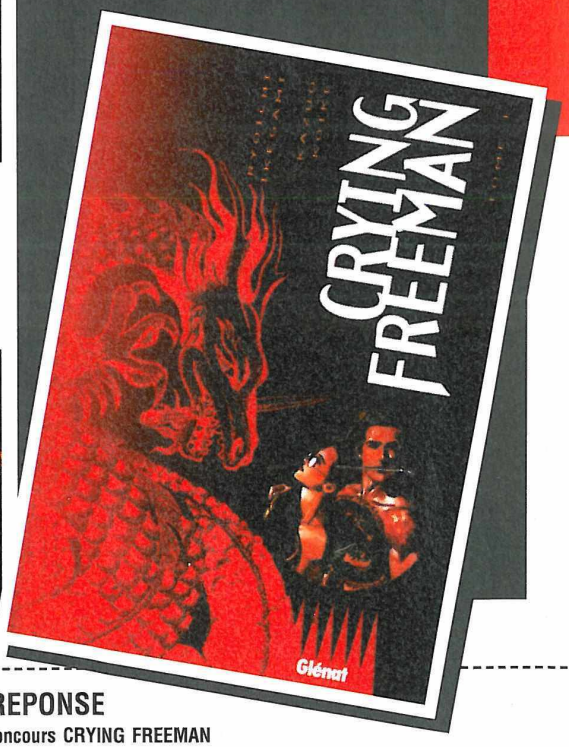
1- Qu'est-ce qu'un Manga ?
- a - Une BD japonaise
- b - Un chewing-gum donnant des pouvoirs surhumains
- c - Un Sushi

2- Où a été tourné le film Crying Freeman ?
- a - Au Canada
- b - Aux Etats-Unis
- c - Au Japon

3- Quel est le nom de l'interprète français du film Crying Freeman ?
- a - Jean-Marc Demoly
- b - Tcheky Karyo
- c - Jean-Luc Anglade

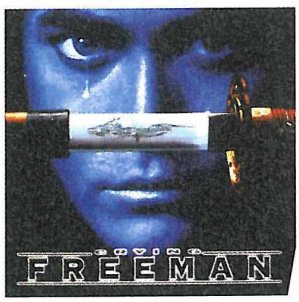
QUESTION SUBSIDIAIRE :

Imaginer un slogan pour le lancement du film Crying Freeman.



LES LOTS

- **1er PRIX :**
  1 CD-Rom (avec extraits, interviews, "making of" du film Crying Freeman)
  + 1 Livre du "making of" du film Crying Freeman (Glénat)
  + 1 CD de la bande originale du film
  + les 2 tomes de la BD Crying Freeman
  + 1 T-Shirt.
- **2è au 10è PRIX :**
  1 Livre du "making of" du film Crying Freeman (Glénat)
  + 1 CD de la bande originale du film
  + les 2 tomes de la BD Crying Freeman
  + 1 T-Shirt.
- **11è au 20è PRIX :**
  1 T-Shirt + les 2 tomes de la BD Crying Freeman.
- **21è au 50è PRIX :**
  1 T-Shirt.



LE REGLEMENT

1) Metropolitan Filmexport et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 29 Mai 1996 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Metropolitan Filmexport et de Mega Force.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 18 Juin 1996 .

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 29 Mai 1996 à MEGA FORCE - Concours CRYING FREEMAN
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

.....

.....

.....

.....

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS • WIP

Olyn

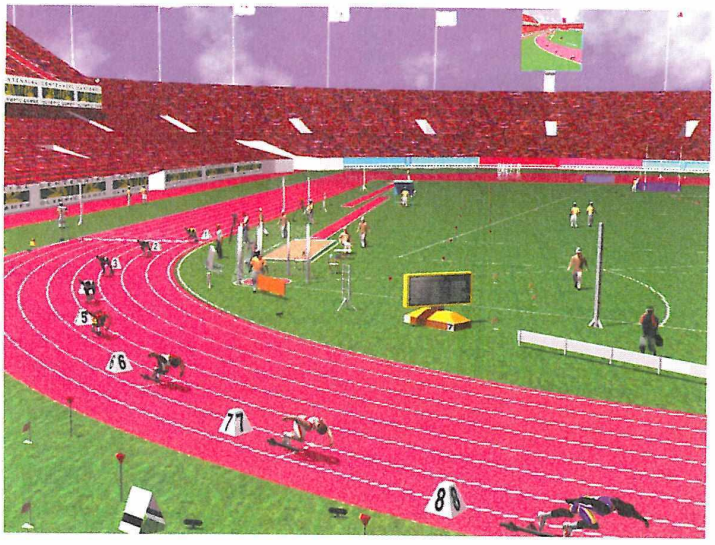
Atlanta 1996

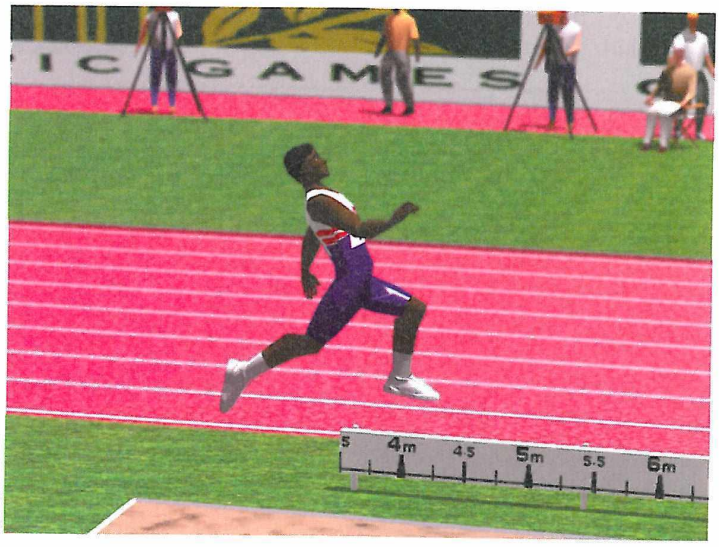
Citius, Altius, Fortius *

Alors que le 5 avril dernier était célébré le premier centenaire des Jeux Olympiques de l'ère moderne, côté jeux vidéo, nous nous apprêtons également à vivre un événement de taille : US Gold, chargé de la licence des prochains J.O. d'Atlanta, sortira en juillet prochain un jeu qui risque de faire du bruit : Olympic Games. En fait, lorsque je parle de jeu, je ne devrais pas dire "un", mais plutôt "quinze". Véritable exploit technique réalisé par Silicon Dreams, le département de développement d'US Gold, Olympic Games est une future bible du sport sur Saturn. Une bible certes, mais surtout une bombe.

Par Laurent COTILLON

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR US GOLD • DISPONIBILITÉ : JUILLET 96





* *Du latin : Plus vite, plus haut, plus fort. Devise des J.O. créée par le Père Henri Didon et proposée en 1896 par Pierre Frédy, baron de Coubertin.*

pic games

Les sports disparus des Olympiades d'été sont : le jeu de paume, le polo à cheval, le rugby, le tennis, le canot à moteur, le criquet, le croquet, le golf, la crosse, la raquette, la roque, la boxe française, le football américain, la gymnastique suédoise, le real tennis, la pelote basque et le vol à voile.

Certaines personnes ont le chic pour déclencher des raz-de-marée sans vraiment le vouloir. Tiens, prenez Pierre de Coubertin, le baron... Un beau jour de 1892, en se levant, il s'est dit : "Tiens, et si j'organisais des Jeux Olympiques, comme ceux qui avaient lieu par le passé...". Résultat : il a ameuté tout le monde, mais peu lui ont répondu. Il ne doit qu'à ses relations la venue d'universitaires américains qui ont, par leur renommée, attiré douze autres pays. Organisés en Grèce en 1896, ces premiers J.O. modernes réunirent 13 pays seulement, et les Américains s'approprièrent les deux tiers des médailles. Il y avait en tout 295 participants, dont 200 Grecs. Ils seront plus de 10 000 cette année, représentant 196 pays. Quand je vous dis que certains ne mesurent pas la conséquence de leurs actes...

Faites péter le pop-corn : vous serez 3,5 milliards devant votre télé pour suivre ces J.O. Soit les 2/3 de la planète.

CITIUS

US Gold n'est pas néophyte en matière de J.O. Ce sont eux qui, en 1992, avaient sorti sur Megadrive l'excellent Olympic Gold (vendu à 1 million d'exemplaires). Ça c'était du jeu... Si je vous disais qu'il y a quelques semaines, je suis tombé dessus et j'y ai rejoué... Bref, c'était un super soft, qui réunissait sept disciplines. Maintenant, nous avons découvert les merveilles de la Saturn et la joie des jeux CD. Cependant, et tout CD qu'il soit, cette petite galette de plastique ne contenait jusqu'à présent qu'un sport. Eh bien, US Gold a relevé le défi d'y faire tenir 15 disciplines. Et son pari est gagné ! Bien évidemment, il a été difficile de faire une sélection entre les dizaines d'épreuves, mais l'équipe de Rob Palfreman a gardé les plus adaptables et surtout les plus spectaculaires (à l'exception du foot et du basket, qui font l'objet d'un jeu à part entière). Vous pourrez donc découvrir les joies du 100 mètres, du 400 mètres, du saut en longueur, du saut en hauteur, du triple saut, du saut à la perche, du lancer du disque, du javelot, du marteau, du tir de précision, du ball-trap, de l'arc, de l'haltérophilie, de l'escrime et enfin de la natation. Mais pour cette dernière, nous ne savons pas encore sur quelle distance la compétition se déroulera. Enfin, les programmeurs avaient envisagé l'éventualité de rajouter pas moins de quatre épreuves : le plongeon, l'équitation, l'aviron et le cyclisme. Mais pour de multiples raisons, celles-ci ne figureront, hélas, pas sur le jeu final...

Entre 1896 et 1988, JO d'été et d'hiver confondus, les USA ont glané 1870 médailles (777 en or, 597 en argent, 496 en bronze). Il

ALTIUS

Si les programmeurs avaient fait tenir 15 disciplines sur un CD en utilisant des bons vieux sprites en 2D, il n'y aurait pas lieu de s'exclamer. On pourrait même crier au scandale. Pourquoi pas un Pong en guise d'épreuve de tennis, non plus ? Mais Rob Palfreman et Mark Walden, son acolyte, ne sont pas de ce genre là. Aussi, chaque épreuve sera entièrement en 3D texurée. Et les images que vous pouvez voir vous prouvent que les graphismes sont indiscutablement réussis. Des textures à foison, des zooms à gogo, des rotations à volonté... C'est mieux qu'au Bistro Romain. Sans parler de la séquence de Full Motion Video qui est tout bonnement magnifique. Tiens, ça me donnerait presque envie de faire du sport ! Toujours est-il que pour le jeu, Silicon Dreams a utilisé son propre moteur en 3D, ce qui nous assure d'une qualité certaine. D'autant plus que pour l'animation des sportifs, et à l'instar d'Olympic Soccer, les graphistes ont fait appel à deux techniques différentes et complémentaires. La majorité des séquences d'animation a été effectuée grâce à la Motion Capture, ce qui permet un réalisme total des mouvements. Cependant, certaines épreuves, comme le 100 mètres, ont nécessité l'utilisation des techniques traditionnelles d'animation : le dessin à la main. Prendre le meilleur de chaque technique pour le meilleur résultat : voilà le principe de Silicon Dreams. Le rendu sera donc hyper-fluide, et gardera toute sa rapidité. Bref, le sport s'annonce aussi intense en pixels qu'en baskets.

FORTIUS

Si le réalisme sera bien rendu à l'écran dans le mouvement des sportifs, il faut cependant que le jeu en lui-même le soit. C'est pourquoi Silicon Dreams a tenu à respecter l'environnement de la compétition et les petits détails qui vous donneront vraiment l'impression d'être dans le stade d'Atlanta. Par exemple, lors d'une course, vous devrez appuyer comme un fou sur les boutons : le A pour le pied droit, et le B pour le gauche. Mais au-delà de la rapidité, vous devrez trouver le bon rythme. Si vous appuyez plus sur le bouton de droite, votre athlète déviera de ce même côté et mordra la ligne, ce qui le disqualifiera automatiquement. L'athlète pourra également se jeter sur la ligne d'arrivée, histoire de gratter de précieux millièmes de secondes. Dans son ensemble, le jeu nécessitera beaucoup de timing (comme son ancêtre) et d'entraînement si vous voulez monter sur le podium. Des épreuves comme le saut à la perche vous le démontre-

La Dream Team de Silicon Dreams

ROB PALFREMAN
Directeur du développement

MARCK WALDEN
Coordinateur

ANDY MCLERNAN
Programmeur Saturn

TOM BOWLES
Programmeur Saturn

MATTHEW PEARSON
Graphiste

ANDY DEBUS
Graphiste

CLAUDIA GRAY
Graphiste

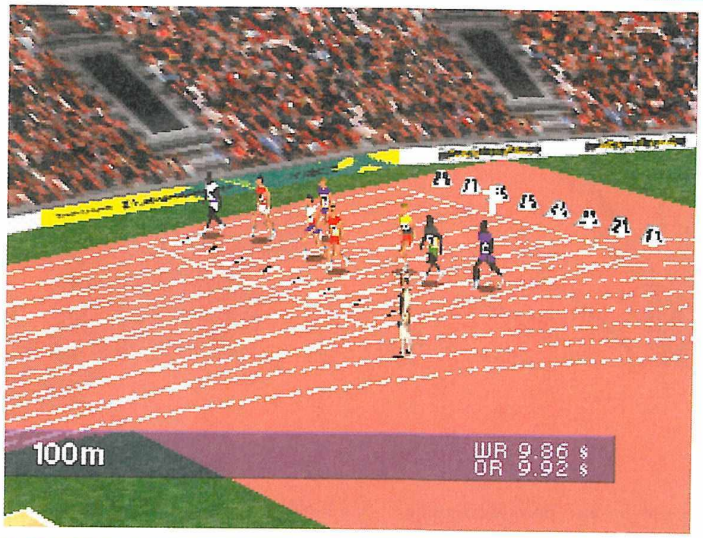
JIM SOUTHWARTH
Graphiste

MATHEW SMITH
Graphiste

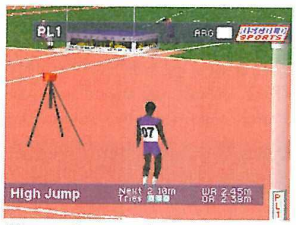
ROBERT CARTER
Graphiste

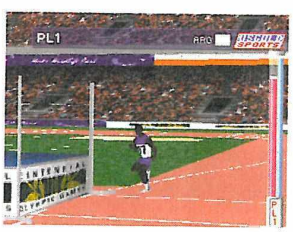
GARY EDWARDS
Graphiste

EMIL SERGIEV
Graphiste



Olympic Games sera réaliste. Nous n'en doutons pas un instant. Aussi, méfiez-vous des faux départs.

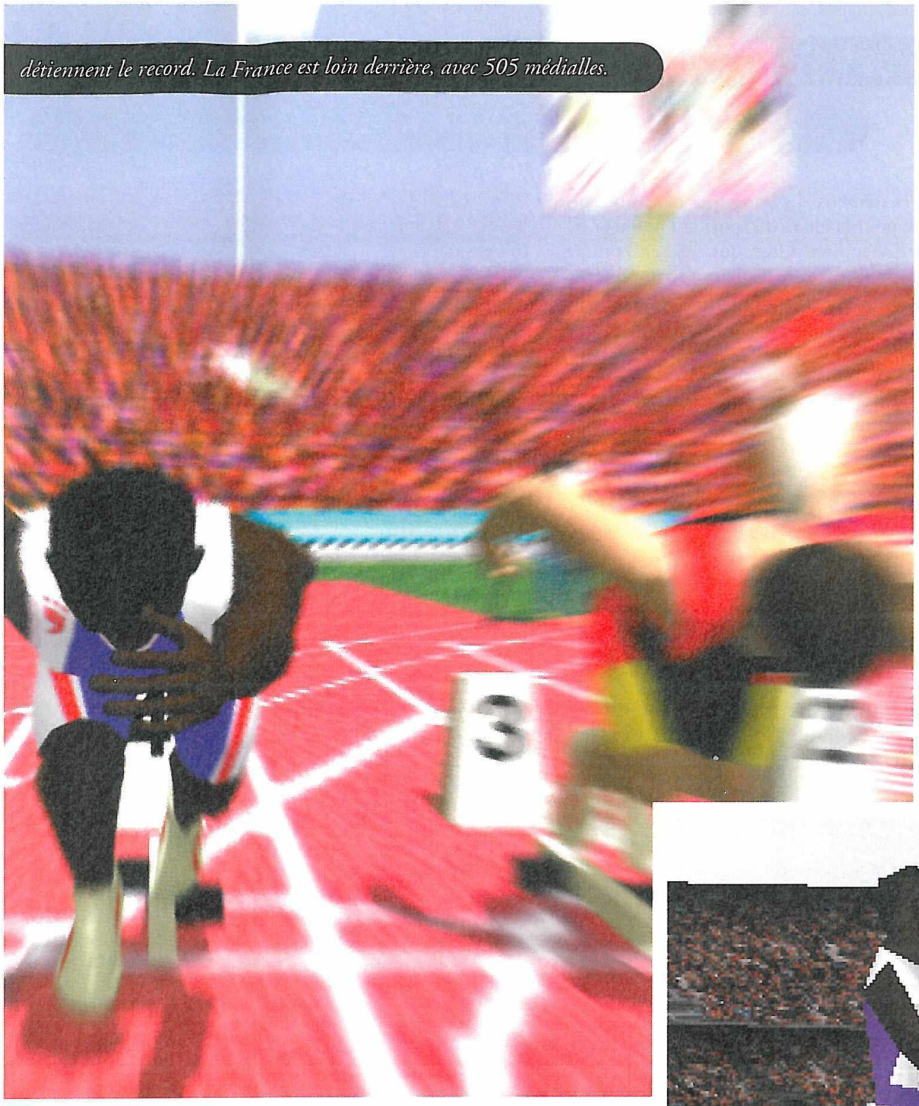




Vous devrez jouer avec les barres à droite de l'écran pour effectuer une bonne course et prendre votre appui au bon moment.

2 millions de touristes visiteront Atlanta pendant les prochains J.O.

détiennent le record. La France est loin derrière, avec 505 médialles.

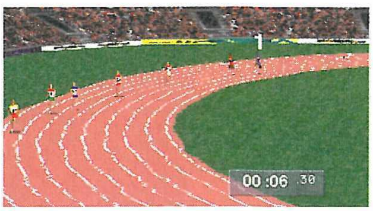


ront vite, de même que celle du triple saut. Dans chaque cas, vous aurez une barre de puissance, voire même plusieurs, et vous devrez appuyer sur les boutons au bon moment. Par exemple, pour le triple saut, vous aurez à appuyer sur les boutons pour faire courir votre athlète, et ce jusqu'au premier saut. Celui-ci sera déclenché par une pression sur un bouton et déclenchera l'apparition d'une seconde barre qui correspond au deuxième saut. Bref, à chaque fois, vous devrez appuyer au bon moment, sous peine de louper votre saut, de mordre la ligne...

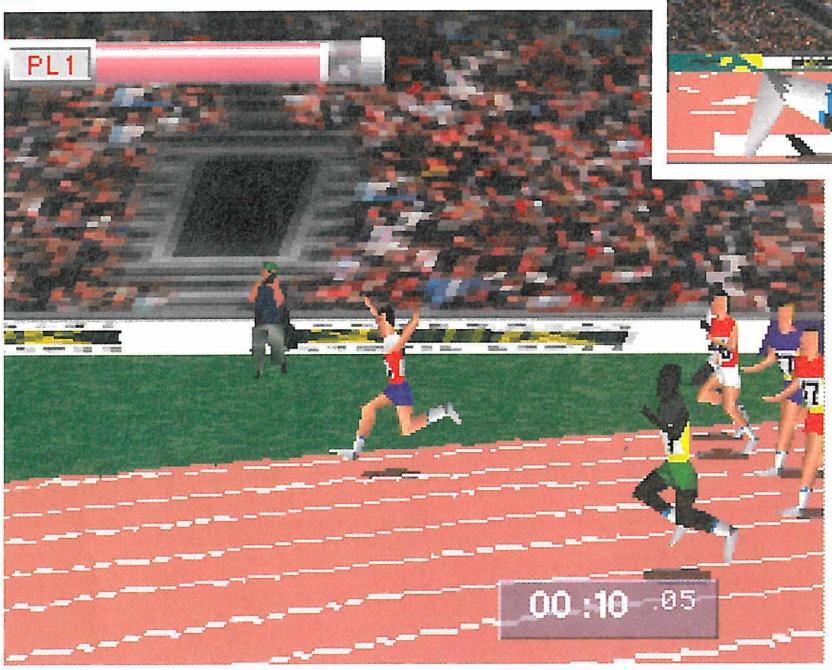
RESPECT DES RÈGLEMENTS

US Gold, seul détenteur de la licence sur la Saturn, a dû respecter de nombreux points pour faire de ce jeu un summum de réalisme. C'est pourquoi les programmeurs ont souvent fait appel à des sportifs de haut niveau pour obtenir de précieux conseils. Ils ont tenu à respecter l'ensemble des paramètres. Ainsi, chaque épreuve sera courue en temps réel et les distances parcourues seront, elles aussi, les véritables.

Le moteur 3D utilisé est le même que celui d'Olympic Soccer (voir Megaforce 49). Aussi, ne vous étonnez pas des ressemblances graphiques.



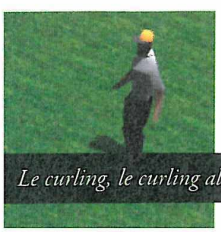
Au cours du jeu, plusieurs caméras interviendront pour renforcer les sensations.



L'effort demandé sera important sur les épreuves comme le 100 mètres. Mais à l'arrivée, la joie vous attend. La joie de la victoire, mais aussi celle d'enlever des chaussures trop petites !

LES CHIFFRES QUI TUENT

	1896	1996
Nombre d'athlètes	295	10 000
Nombre de pays	13	197
Nombre de disciplines	8	37
Nombre d'épreuves	32	271
Nombre de médailles	96	2 000
Nombre de billets	300 000 (1908)	11 000 000

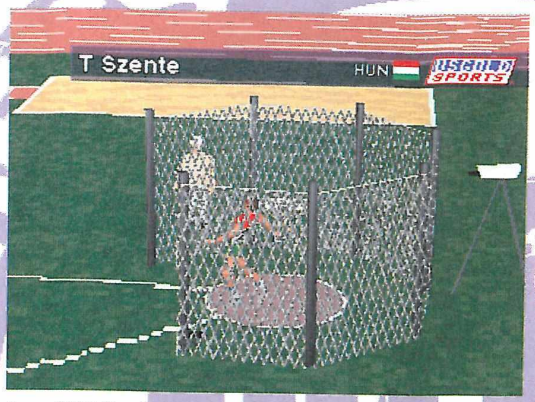


Le curling, le curling allemand par équipes, les courses de traîneaux à chiens, et le skeleton sont les disciplines supprimées des jeux d'hiver.

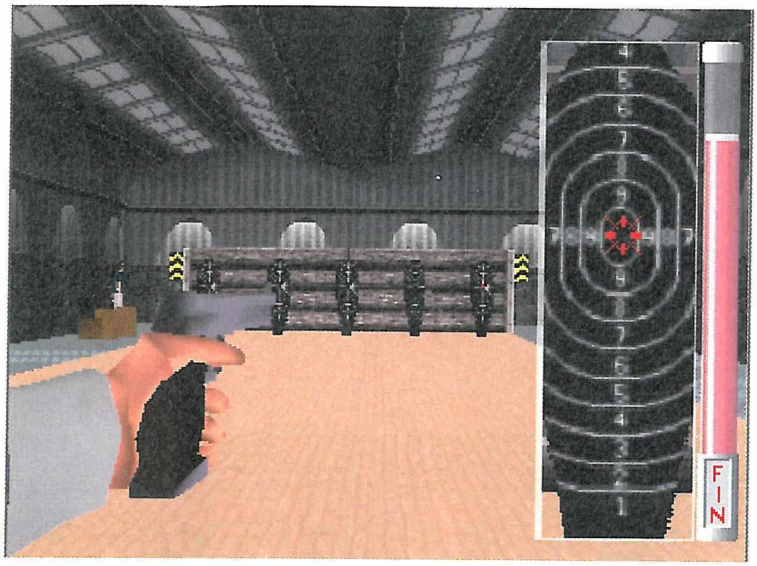
Les derniers, au classement des médailles, toujours sur la période 1896/1988 et jeux d'été et d'hiver confondus,

sont les athlètes du Zimbabwe, avec une médaille. Mais attention, une médaille d'or.

Même le stade sera celui d'Atlanta. Le vrai, avec la flamme, les tribunes, les arbitres et tout le matos. Seule chose que Silicon Dreams n'a pas eu le droit de modifier : les panneaux pubs... Mais cela ne nuira pas à la perfection de cette reproduction pixellisée. Par-dessus tout, et cette fois ce sera à vous de faire un effort, il faudra vous plier à la Charte Olympique de 1897 : "Au nom de tous les concurrents, je promets que nous nous présenterons aux Jeux Olympiques en concurrents loyaux, respectueux des règlements qui les régissent et désireux d'y participer dans un esprit chevaleresque pour la gloire du sport et l'honneur des équipes." Le Roi Iphitos d'Elis, qui créa, en hommage aux dieux de l'Olympe, les Jeux Olympiques en 776 avant J.-C., ne s'imaginait sûrement pas que 2772 ans plus tard cette épreuve donnerait lieu à un jeu vidéo. Mais nous l'en remercions quand même : sans lui, nous n'aurions jamais eu la chance, en juillet prochain, de découvrir ce fabuleux jeu qu'est Olympic Games sur Saturn.



Les 197 équipes avec chacun de leurs athlètes étant trop lourdes à gérer, Silicon Dreams a choisi trente d'entre elles et respecté les caractéristiques de chaque sportif.



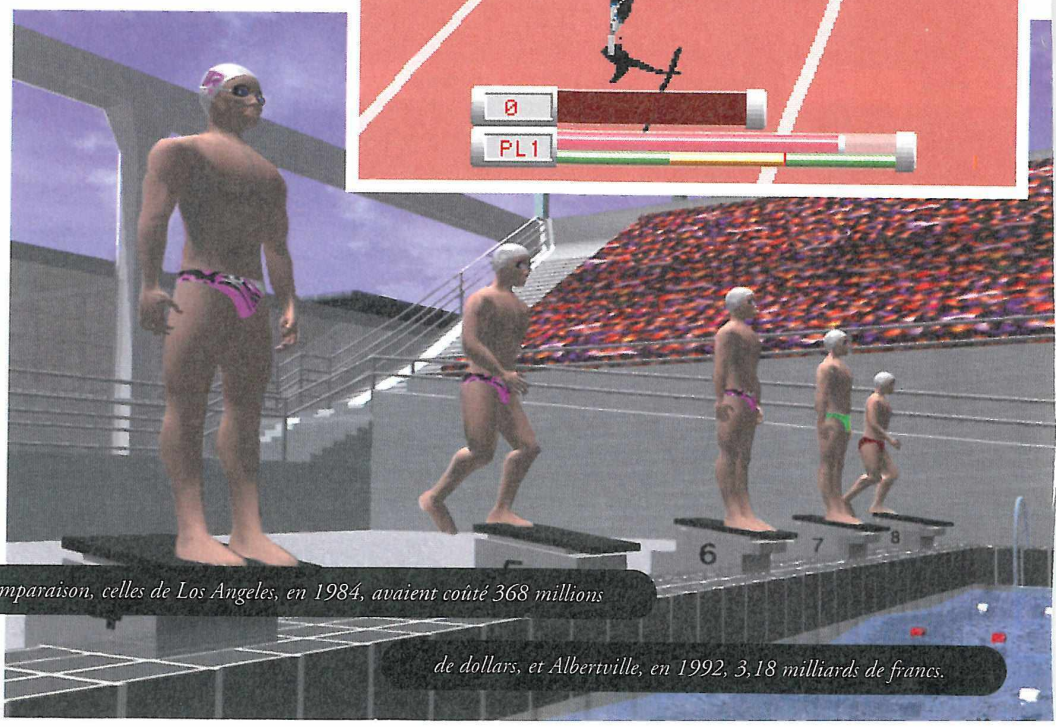
Le jeu comptera trois épreuves de tir : le tir de précision au pistolet, l'arc, et le ball-trap.

Bon, on sait que les sportifs n'ont pas le droit de se doper. Mais visiblement, les juges ont le droit de picoler. Matez plutôt la ligne blanche. C'est au moins du 3 grammes dans le sang, ça ! Blague à part, ne vous inquiétez pas : le jeu n'est pas fini et tout ça sera corrigé.

Les programmeurs ont tenu à ce que les efforts fournis par les sportifs soient visibles sur leurs visages. Même si cette caméra ne le montre pas...

Atlanta 1996

Les juges et autres arbitres seront bien sûr de la fête.



Les Olympiades d'été de 1996 coûteront

1,61 milliard de dollars. À titre de comparaison, celles de Los Angeles, en 1984, avaient coûté 368 millions

de dollars, et Albertville, en 1992, 3,18 milliards de francs.

ZAPPING

Baston, castagne, bourres-pifs, combat, fightage... Appelez ça comme vous le voulez, mais c'est en tout cas ce qui nous a le plus marqué ce mois-ci. Et pour cause : Street Fighter Alpha, Night Warrior, King of Fighters'95, Golden Axe the Duel, Guardian Heores, et Ultimate Mortal Kombat 3 sont en ce doux mois de mai nos invités d'honneur. Lequel se révèle être le meilleur ? La réponse se trouve dans les pages suivantes. Une chose est cependant sûre : les jeux 2D en bitmap ne sont pas finis. Ils prouvent même aujourd'hui que leur avenir est brillant. Les mois à venir nous donneront la réponse... Mais ce mois-ci comporte aussi quelques déceptions, comme Defcon 5 ou Jack is Back, qui ne se révèlent pas aussi sanglants que prévu. Qu'à cela ne tienne. D'autres viendront leur succéder. Quant à la Megadrive, vous avez pu découvrir dans les pages précédentes Bugs Bunny. Mais côté sortie officielle, et donc tests, pas grand-chose. Voire même rien. C'est pourquoi nous avons eu envie de vous présenter Gargoyles, le nouveau Disney, qui tourne sur Genesis (MD américaine). Si, il y a quelque temps, nous avions cru comprendre qu'il verrait le jour en Europe, pour l'instant, il n'est pas à l'horizon. Et c'est aussi pour cela que nous l'avons testé. Bref, il y en a ce mois-ci pour tous les goûts : voiture, action, aventure, shoot'em up, beat'em up et... baston. Voyez par vous-même...

l'employé du mois

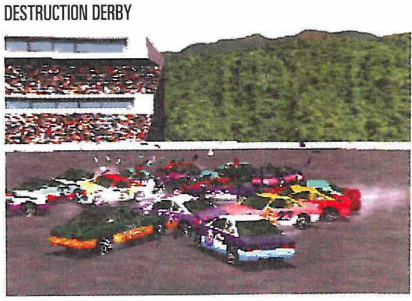
QUI, SELON VOUS, PEUT BIEN SE CACHER DERRIERE CE NOM ? UN SUPER HÉROS DE MARVEL COMICS, UN GARDIEN DE BUT, UN PANTOUFLARD, OU UN MAITRE DES ASTUCES ? EH BIEN, TOUT ÇA À LA FOIS. LOGAN EST EN EFFET CELUI QUI S'OCCUPE DE LA RUBRIQUE DES SECRETS DE MEGAFORCE. VOUS VOULEZ UN TIPS SUR Y'S SUR MASTER SYSTEM ? PAS DE PROBLEMES : LOGAN SAURA VOUS TRANSFORMER LE PERSO EN DÉCAPSULEUR À LA VIE INFINIE. RIEN NE LUI EST IMPOSSIBLE. C'EST PEUT-ETRE POUR CELA QU'IL SE CACHE DERRIERE SON PSEUDONYME DE SUPER HÉROS US : OUI, LOGAN EST LE PETIT NOM DE WOLVERINE. MAIS PAR AILLEURS, C'EST UN GARDIEN DE BUT. LE PARC DES PRINCE SE SOUVIENT ENCORE DE LUI, ET THIERRY ROLAND A DU ETRE HOSPITALISÉ TELLEMENT IL A RI... MAIS LOGAN, C'EST AVANT TOUT LA FORCE TRANQUILLE, LA SAGESSE D'UN PANTOUFLARD. S'IL DEVAIT ETRE RÉINCARNÉ UN JOUR, CE SERAIT EN NOUNOURS. TOUJOURS EST-IL QUE SANS LUI, ON SERAIT BIEN PERDU PARFOIS...

LOGAN

Les retardataires

Il ne faut pas renier les traditions. C'est pourquoi ce mois-ci on assiste encore à certains retards. Le plus drôle d'entre eux est *Striker'96*, de Rage Software, que l'on a furtivement vu apparaître en mai dans les plannings d'EA, puis disparaître, pour ensuite réapparaître chez Acclaim en juin. Tout comme *Virtual Open Tennis*, d'ailleurs, qui sortira en juin aussi. En parlant d'Acclaim, annonçons le retard d'*Alien Trilogy*, qui ne sortira pas avant l'été, et encore... Chez CIC/Interplay, *Frankenstein* est entre la vie et la mort, et nous attendons confirmation de sa disparition complète. Autre personnage entre la vie et la mort : *Casper* le fantôme, repoussé à juillet. Côté Time Warner Interactive, *Primal Rage* connaît une légère glissade, avec une sortie programmée en juin, de même que Return Fire qui verra le jour en septembre. Chez Virgin, ce n'est plus de la glissade dans les dates, c'est de la chute libre. *Deadly Skies* (JVC) passe en août. *Tilt* en juin. *The Eleventh Hours* (Trilobyte) passe de juin à septembre. *Raw Pursuit* (JVC) attendra le mois d'août. *NHL Power Play Hockey* glisse (ouarf) en septembre. *Criticom* (Vic Tokaï) passe en juillet, et leur baseball arrivera en septembre. Chez eux, la palme d'or revient à *Varuna's Force*, repoussé à novembre. Du côté Sega, *Destruction Derby* déboulera en juin, de même que *Discworld* et *Guardian Heroes*. Toujours chez notre maître, *3D Lemmings* passe en juillet, alors que *Bugs Bunny* sur MD finit ses carottes et ne viendra qu'en septembre. Crystal Dynamics nous annonce le retard de *Slam'n Jam 96*, qui n'arrivera qu'en juillet. Chez Ocean, le très beau *Tunnel B1* ne sortira qu'en septembre. *Loaded*, de Gremlin, ne viendra qu'à la rentrée. *ISS Deluxe*, lui, se fait toujours attendre, et nous devrions le voir débouler vers juillet. Quant à *Panzer General*, de Mindscape, on va attendre qu'ils se mettent d'accord avec eux-mêmes pour savoir si oui ou non, enfin, il sort sur Saturn. ■

DESTRUCTION DERBY



Street

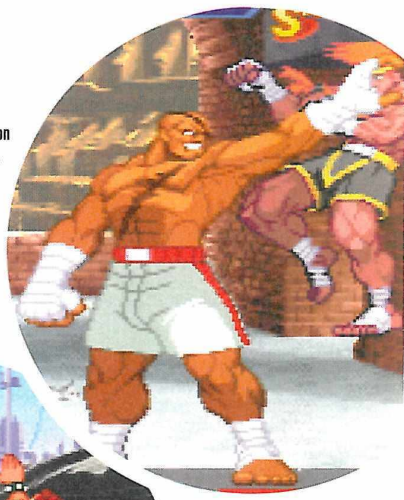
SATURN EUROPÉENNE

Bon, si la saga Street Fighter a pu être perçue comme une grosse machine commerciale, ce dernier volet pourra aussi se vanter de faire plaisir aux amateurs. En effet, cette version Saturn comprend quelques nouveautés bien alléchantes.

fighter alpha

Pour faire mordre la poussière à votre adversaire. Faites donc un 360 et Sodom exécutera ce mouvement ravageur. Enfin, pour les dents de l'autre surtout…

C'est qu'elle aurait presque l'air charmante et inoffensive la petite Rose. M'enfin, cette impression doit surtout venir de sa robe fendue jusqu'à… jusque très haut.



«Alors Nimbus, on voit bien le paysage de là haut ? Regarde-le bien, parce que dans deux secondes, tu verras des étoiles !»

La super attaque de Ryu n'est pas très originale puisqu'il s'agit d'une super boule de feu. Elle fait cependant très très mal, du moins quand elle touche…

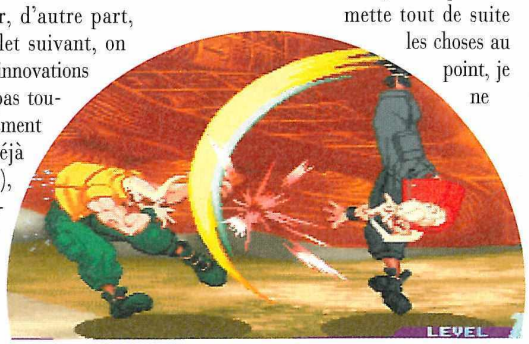
La manip ne change pas mais le résultat est nouveau. Faites donc : Bas (2sec.), Haut, puis un Kick et voilà un coup bien sympa.

Bon évidemment, ce n'est pas très photogénique mais le but est de montrer que les prises enlèvent beaucoup moins de vie qu'auparavant.

Il est vrai que

P A R K H A R M O

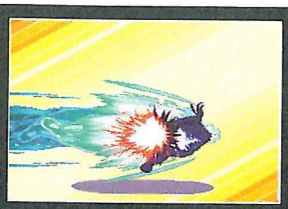
les fanatiques de Street Fighter ont pu être déçus à une époque en voyant que tous les ans sortait une nouvelle version de leur soft favori. D'une part, en achetant un Street, on pouvait se douter que l'année suivante on serait en retard car une suite améliorée verrait le jour, d'autre part, quand on achetait le volet suivant, on pouvait être déçu car les innovations apportées ne justifiaient pas toujours un nouvel investissement d'environ 500 balles. Déjà (on ne le dira jamais assez), les prix des jeux sont élevés ; si de plus c'est pour se retrouver avec le même jeu un poil mieux réalisé ou avec deux nouveaux combattants supplémentaires, on est alors en droit de penser que ça ne vaut pas toujours le coup. À moins d'être un gros dingue de ce titre qui, il faut tout de même l'avouer, est une référence en matière de jeu de castagne. Alors évidemment, comment être crédible et surtout, comment ne pas passer pour un gros blaireau quand on teste une nouvelle version qui nous semble excellente et que l'on dit «cette version est géniale, vous pouvez l'acheter les yeux fermés». Eh bien, c'est ce que je vais essayer de démontrer maintenant, mais que l'on mette tout de suite les choses au point, je ne veux pas recevoir de lettres d'insultes d'un lecteur mécontent ou encore retrouver un rat crevé sur mon siège de voiture.



Au départ, on se dit : «Chic, encore un nouveau perso !». Puis l'on découvre que Nash ressemble étrangement à Guile et qu'il possède exactement les mêmes coups.

Pourquoi acheter Street Alpha ?

Voilà une question qui déclenchera peut-être une grosse polémique mais tant pis, je fonce, je n'ai pas peur de me mouiller. Ch'uis pas la moitié d'un «Drag Queen», moi… Alors, première raison pour faire cet achat, qui peut paraître ingrat à certains, c'est que STREET FIGHTER ALPHA est «LE» jeu de baston en «bitmap» de la Saturn ; et ce, même si l'on trouve aussi excellent X-Men (de Capcom aussi) sur cette même machine. Mais le réel intérêt vient des nouveautés apportées à cette version. En premier lieu, on trouve les nouveaux persos et ça, personne ne peut le rater car ils sont quand même au nombre de six. Ceci dit, ce n'est pas le plus important car, parmi ceux-ci, on trouve Nash qui est un clone de Guile (même genre de



Si vous voulez vraiment vous la jouer «classe», le coup ultime est de porter le coup de grâce en exécutant un super coup. Le résultat est un bon gros combo bien violent qui éclate l'adversaire dans une énorme gerbe de lumière. C'est sympa, ça ne mange pas de pain et ça vous en met plein les yeux (à vous) et plein les dents (à l'autre). Alors bien sûr, cette option était déjà présente dans certains SF précédents, mais bon, c'est dans les meilleurs pots qu'on fait les meill… heu, dans les meilleures soupes…, non plus, bon bref, z'avez compris, hein ?!

MATCH CONTRE

STREET FIGHTER-THE MOVIE

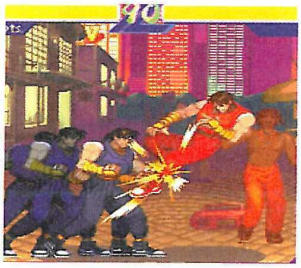
Voilà un match fratricide pour un combat sanglant. Hélas, pour la version «movie», c'est un véritable carnage. Malgré une jouabilité somme toute très satisfaisante, le côté repoussant et grotesque des graphismes (rappelez-

vous, les persos du film digitalisés) place SF Alpha largement en tête. De plus, la rapidité de ce dernier et l'apparition de nouveaux coups appuient ce jugement. Alors, Street Alpha : le meilleur de tous ? P'têt ben qu'oui...

En arrivant aux boss, on tombe sur des surprises. Déjà Vega n'est autre que Bison et de plus, il fait maintenant des boules de feu. Mais ce n'est pas possible, c'est un coup de Béliveau ça !…

Voilà «LE» nouveau coup de SF Alpha : le Alpha Counter, qui permet de parer tout en enchaînant un «spécial» derrière. Pour le faire, le timing devra être parfait.

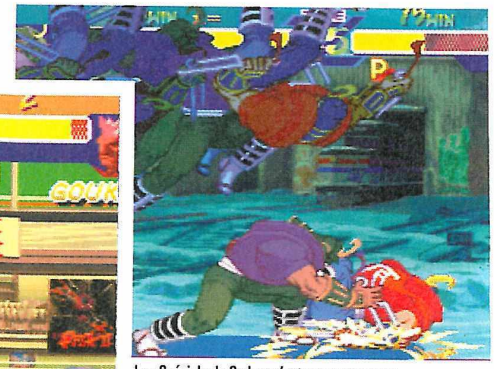
Le second perso caché est Gouki. Certains reconnaîtront Akuma que l'on a vu dans X-Men. Pour vous donner une idée, en gros, il est la fusion de Ryu et de Ken.



Avec son espèce de pyjama ridicule et ses mules, Guy est très à l'aise et surtout très rapide. Visiblement, plus l'on est mal sapé, plus l'on est puissant.

Sodom est un peu le Zangief de cette version. Il est lent et lourd mais, si ses coups portent, vous allez vite comprendre qu'il ne fait pas bon rester près de lui.

Un des bons plans lorsque l'on joue avec Gouki, c'est la téléportation. Vous pouvez en user et en abuser, c'est sympa et bougrement efficace.



Le «Spécial» de Sodom n'est pas ce que vous pourriez croire en entendant son nom. Son «Spécial», c'est ce que vous voyez et cela fait, au moins, aussi mal que ce vous croyiez.

Le traditionnel gros bourrin bien lourd et puissant de Street Alpha est Birdie. Sa chope est mortelle : il vous attrape avec sa chaîne, vous fait tournoyer et vous étale par terre.

Les nouveaux coups risquent de vous mettre dans des poses zarbis. J'en veux pour preuve celle totalement grotesque de Chun-Li sur cette photo.

Avec ses allures de squelette ambulant et sa coupe à la «Desireless», Adon s'avère néanmoins être un combattant redoutable.

+

Les graphismes proches du dessin animé, la réalisation qui est impec'. Certains nouveaux persos, de la bonne 2D comme on l'aime et surtout, surtout les nouveaux coups qui relancent franchement l'intérêt du jeu.

–

Pas de moyens sûrs pour jouer avec les boss hormis le système aléatoire de la roulette. Certains personnages n'étaient pas forcément très utile.

Il a le même physique que Dalshim, il a la même odeur que Dalshim mais ce n'est pas Dalshim. Adon est bien plus rapide et hargneux.

Rose est le deuxième élément féminin de ce SF Alpha. Parmi ses coups, on trouve celui, particulièrement pénible, qui renvoie les projectiles. Si vous jouez avec Ryu ou Ken, méfiez-vous.

EN RÉSUMÉ

Street Alpha est carrément un très bon jeu qui, en plus de rester fidèle à la tradition des Street (coups nombreux, persos variés et charismatiques, fun à gogo, génial quoi !), se permet la fantaisie d'innover grâce à de nouveaux coups spéciaux. Il y a notamment le Alpha Counter qui apporte une nouvelle dimension aux combats. Indispensable.

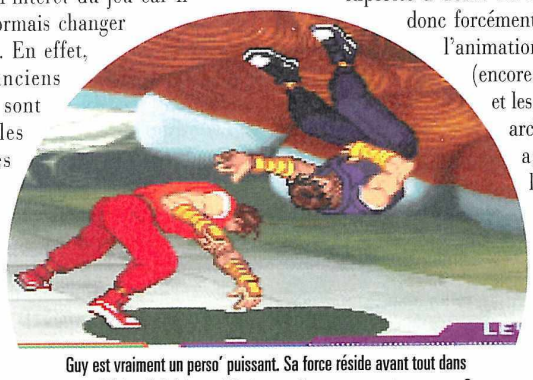
LES BOSS CACHÉS

Pour jouer avec Vega ou Gouki, une seule et unique solution : trois quintaux de patience et deux tonnes de chance. Pour les avoir, le seul moyen est de tomber dessus sur la roulette «Random». Mais cette roulette tourne vite, trop vite... Si par miracle vous êtes tombé sur un boss, c'est la fête et vous pourrez les rechoisir en vous plaçant à nouveau sur la roulette et en faisant «Bas». Si, entre temps, la console a été éteinte, cette astuce n'est plus valable. Visiblement, il y aurait aussi la possibilité de jouer avec un troisième boss caché : Dan. Il s'agirait d'un Ryu surpuissant.

look et mêmes coups) et Sodom, qui se joue à la façon de Zangief. Les autres sont de «vrais nouveaux» persos. Deuxième nouveauté : l'apparition de supers combos, qui se font avec des manips plus ou moins alambiquées et avec l'aide d'une deuxième et nouvelle jauge d'énergie qui se trouve au bas de l'écran. Pour faire simple, disons que plus cette jauge est pleine, plus le super que vous déclencherez sera puissant et meurtrier s'il atteint son but. Pour remplir la jauge ? Facile, il suffit de donner un max' de coups à l'adversaire ou de faire des coups spéciaux genre Sho-Ryu-Ken.

Des nouveautés qui relancent l'intérêt du jeu

Enfin, dernière nouveauté qui nous a semblé un peu légère au début mais qui s'est avérée être géniale : la possibilité de contrer les coups en enchaînant derrière avec un coup spécial et tout cela en une seule manip' qui ne s'effectue que si vous avez suffisamment d'énergie. Ce «Alpha Counter» (puisque c'est son nom) relance réellement l'intérêt du jeu car il faudra désormais changer de tactique. En effet, certains anciens combos ne sont plus valables avec les Alpha Counter, ainsi que certains coups spéciaux d'ailleurs. C'est le cas notamment de l'hélicoptère de Ken et Ryu qui s'avère être simple à contrer et devient par là-même presque interdit car derrière, c'est la riposte assurée. Dans le même genre, Street regorge de petits coups qui ne payent pas de mine mais qui renouvellent le jeu et le rendent plus incisif et rapide. Par exemple, si vous êtes victime d'une projection, avant de retomber au sol comme un vieux flan, vous pouvez vous rattraper en faisant une roulade vers l'adversaire et contre-attaquer à vitesse grand «V». Évidemment, ce sont les artistes du combo qui vont être contents car les débutants seront lésés en raison de la difficulté à exécuter certains coups.



Guy est vraiment un perso' puissant. Sa force réside avant tout dans sa rapidité mais il fait aussi de bonnes chopes, vous ne trouvez pas ?

Des graphismes proches du dessin animé

Côté réalisation, il n'y a pas grand-chose à redire car il ne s'agit que d'un jeu en bitmap (sans polygones ni 3D, de la 2D quoi...), on ne peut donc pas réellement dire que le potentiel de la machine soit exploité à donf. Le résultat est donc forcément agréable : l'animation est fluide (encore heureux !) et les graphismes archi agréables à l'œil. Ces derniers sont d'ailleurs très proches de la version dessin animé. Seule ombre au tableau : les décors auraient pu être un peu plus soignés. Où que l'on aille se battre, le fond est toujours fade et n'a absolument pas la «personnalité» de ceux que l'on avait sur Megadrive. Pareil pour les musiques qui peuvent déplaire, surtout quand on est habitué aux fonds sonores géniaux des versions 16 bits. Pour ma part, celles présentes dans ce Street Alpha sont sympas mais je peux comprendre que l'on n'aime pas. C'est vrai, quoi, des solos de guitare saturée façon hard rock début des années 90 pendant qu'on se frite, ça peut irriter... Quoiqu'il en soit, c'est du bon Street Fighter et dès le premier tournoi, vous verrez que le charme agit immédiatement : on transpire, on a de la corne aux doigts, on s'insulte et on est heureux. Bon, on m'appelle, c'est à mon tour, faut qu'j'y retourne... ■

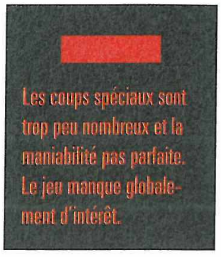
Street fighter alpha

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 19/20

94%

GENRE : *BASTON* • ÉDITEUR : *CAPCOM* • EXISTE SUR : *PS* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *10* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *NON*

J'aime bien le genre des personnages, la magie et les grosses armes ! Pouvoir ramasser des fioles en tapant sur des petits êtres est une bonne idée.



Les coups spéciaux sont trop peu nombreux et la maniabilité pas parfaite. Le jeu manque globalement d'intérêt.

The

Suivant l'éloignement des personnages, l'ordinateur réalise un zoom. Il n'est cependant pas possible de se barrer à 10 kilomètres. Dégommez les petits êtres à vos pieds pour ramasser des fioles magiques ou de la nourriture.

On s'attendait à un Beat'Em Up mais c'est sous la forme d'un jeu de baston que Golden Axe a fait son retour. Il sévissait jadis (il y a plus de quatre ans) sur Megadrive. Aura-t-il le même succès sur Saturn ?

Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite, «Y» et Panchos largue une bombe !

Dans les duels, les pieds et les poings sont autorisés. Les projections aussi, tout autant que la magie ! Vous pourrez voir des détails bouger dans les décors, comme cette femme qui frappe sur sa poële. Il est aussi possible de bloquer les attaques.

Golden Axe

PAR FRANCIS

The Duel est un jeu de combat qui prend place à l'époque moyenâgeuse et les armes (hache à une ou deux mains, épée, dague, masse d'armes...) y sont allègrement utilisées, tout comme la magie. Ah, les armes, elles donnent au jeu un charme bien particulier lorsqu'elles fendent l'air et s'entrechoquent violemment ! Outre les coups de pied, des poings ou des morsures, ces guerriers vous honoreront de quelques coups spéciaux dont ils ont le secret et l'exclusivité. Pour exécuter les plus puissants d'entre eux, vous devrez, et c'est là l'originalité du jeu, frapper des petits êtres qui passeront entre vos jambes de temps à autre. Ils arrivent alors que vous vous bourrinez gentiment avec votre adversaire, vous regardent, puis partent dans un nuage de fumée. Filez-leur un coup de pied, un coup de hache et dépouillez leur sac. Des fioles resteront sur le sol et lorsque vous en aurez cinq, à vous les super pouvoirs magiques ! D'autres petits êtres vous donneront simplement à manger, vous permettant ainsi de retrouver votre force. Sympa ! Graphiquement aussi, je trouve cela plus qu'agréable. Les décors sont hauts en couleurs avec plein de détails amusants et les personnages, tous très typés, ont eux aussi bien du charme. Vous les entendiez crier, hurler, grogner, marmonner ! C'est trop délire et en cela, les effets sonores sont très bons, offrant par la même occasion une belle ambiance. Au niveau de l'animation, on remarque des effets de transparence

Lorsque tout devient blanc, c'est la fin. Les duels se déroulent en deux manches de 40, 50 ou 60 secondes ou encore jusqu'à la défaite.

Les dix personnages sont, de gauche à droite, Kain Blade, Milan Flare, Gillius, Zoma, Jamm, Death Adder, Keel, Doc, Green et Panchos.

golden axe The Duel

SATURN EUROPÉENNE

Avec la même manipulation manette que Panchos, Kain sort une boule de feu bien balaise.

dans les flammes, des effets de reflets sur le sol et plein d'animations dans les décors. Tout cela égaille le jeu. L'animation des personnages n'est pas d'une fluidité exemplaire, mais le jeu ne s'en trouve pas trop pénalisé. C'est rapide et c'est ce qui compte. Jusque-là, on ne peut qu'être heureux...

Le secret d'un jeu : l'intérêt

Le grand reproche concerne le nombre vraiment trop insuffisant de coups spéciaux que chaque personnage possède. On en fait vite le tour et le combat avec les armes seules ne suffit pas à rendre le jeu ultra intéressant et spectaculaire. D'autant que la maniabilité n'est pas agréable en toutes occasions. Ensuite, il n'y a que dix guerriers, ce qui est bien peu de nos jours. Cet argument n'aurait pas été mentionné ici, si les combattants avaient été d'une originalité hors du commun. Mais cela n'est pas le cas... La difficulté, elle aussi, est mal programmée et ne permet pas au tout un chacun de jouer à son niveau et ce malgré les quatre choix possibles. Deux modes de jeu sont uniquement disponibles, c'est-à-dire qu'on ne peut fighter que contre l'ordinateur ou un deuxième joueur. Là, il n'est pas possible de faire de tournois comme on peut les voir dans les jeux concurrents. Golden Axe donne un petit sentiment de vide et de manque d'intérêt ! Enfin, un truc tout bête mais qui énerve : les accès disques interminables. Autant d'éléments qui jettent une ombre sur ce jeu pourtant bien attirant. ■

Une fois que vous avez ramassé cinq fioles, buvez-les et dépêchez-vous d'exécuter votre coup fatal.

MATCH CONTRE

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Vous allez dire que c'est injuste de mettre en face à face un jeu 2D et un jeu 3D. Nous ne le pensons pas, bien que pour ce match-ci, ce soit effectivement Toshinden qui l'emporte. Mais la raison est simple, Golden Axe est un peu moins maniable, c'est tout !

Les six boutons de la manette sont utilisés et correspondent à des coups plus ou moins puissants. Voilà un coup de hache bien spectaculaire. Vous pourrez voir du sang à certaines occasions.

La meilleur des défenses, c'est l'attaque. Death Adder l'a compris en faisant cracher des flammes à son bouclier : Arrière, Diagonale Bas/Arrière, Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite, «Y».

Ouah le Boss final ! Méfiez-vous de sa main droite, vous voyez pourquoi... Pour tricher vous pouvez choisir d'avoir plus d'énergie que l'adversaire au départ.

golden axe The Duel

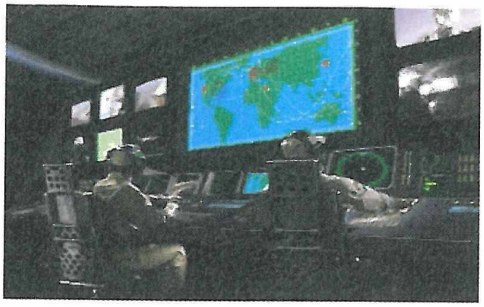
SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 15/20

83%

GENRE : COMBAT • ÉDITEUR : SEGA • EXISTE SUR : ARCADE • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 • NOMBRE DE PERSONNAGES : 10 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • CONTINUES : OUI • SAUVEGARDE : NON

EN RÉSUMÉ

Quel dommage que le jeu ne soit pas plus intéressant avec plein d'options, plus de personnages et des coups spéciaux en plus grand nombre. Golden Axe The Duel pourra tout de même vous plaire par son style, son ambiance et ses combats à l'arme blanche ! C'est hélas tout ce qu'il pourra vous offrir...

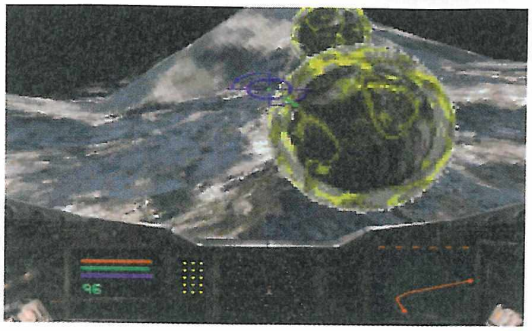


Entre chaque niveau, vous verrez de nombreuses scènes cinématiques. Plus d'une demi-heure de film au total !

Shockwave assault

SATURN EUROPÉENNE

Tout saturnien que vous êtes, vous devez attendre avec impatience LE «Star Wars» sur votre console. Avant Shockwave Assault, il n'y avait rien, et nous avons bien peur qu'après son passage, il n'y ait toujours rien.



Attention, des mines flottantes... Chaque mission est également chronométrée. Ici, il vous reste 96 unités de temps.

Vous survolez en ce moment un bâtiment que vous avez détruit.

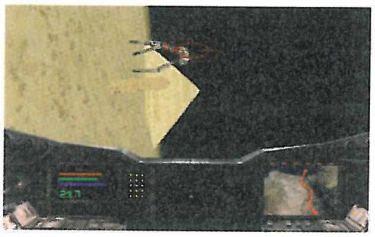
2019, la Terre

PAR FRANCIS

est envahie par une armée de vaisseaux interstellaires et, un peu à la manière de Buck Rogers ou de Luke Skywalker, vous allez sauter dans votre croiseur galactique pour livrer combat au-dessus des villes et même dans l'espace. On aurait envie de vous dire «Que la force soit avec vous !», mais ce serait un peu prétentieux...

Une présentation trompeuse

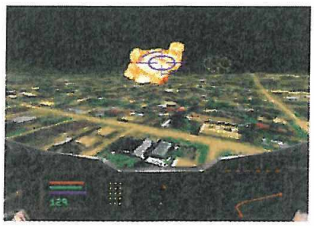
Rien à dire en ce qui concerne les scènes cinématiques. Elles sont excellentes et présentent très bien le jeu ainsi que chacune des missions. Un gros travail a été réalisé sur le scénario et il faut avouer que cela est agréable et nous plonge bien dans le jeu. Malheureusement, cela ne suffit pas et, au moment de jouer, on ressent un grand vide ! D'abord, une seule vue est possible, celle qui nous place à l'intérieur du cockpit ; ce cockpit est lui-même peu enthousiasmant, bien qu'il y ait un scanner ainsi qu'une petite fenêtre où l'on peut voir de temps à autre le visage numérisé de personnages qui nous parlent. Ensuite, pas de musique pendant le jeu et uniquement des effets sonores qui manquent grandement de variété. Une ambiance bien monotone ! La maniabilité aussi n'est pas au top, un peu lente, avec de l'inertie et un vaisseau qui manque de liberté puisqu'il se contente de monter ou descendre légèrement et de tourner à 360 degrés, mais sans pouvoir réaliser de looping. On ne se sent pas assez libre et surtout, on n'a pas l'impression d'être dans un vaisseau spatial. En plus, le tir manque de précision. Les missiles tirent tout droit et ne contournent pas un immeuble alors que vous avez ciblé un ennemi juste derrière. L'animation est assez simplifiée et le jeu n'est pas assez rapide. Les graphismes non plus ne sont pas de grande beauté. Honnêtement, Shockwave Assault n'a vraiment rien d'un Star Wars. Le jeu manque de rythme et d'action, c'est incontestable ! ■



Vous pouvez accélérer et même faire des tonneaux. De plus, lorsque votre viseur passe au rouge, vous pouvez lancer un missile téléguidé sur l'ennemi.

Vous voici à Las Vegas. Ne shootez surtout pas les buildings de la ville !

Passez sous ce vaisseau pour vous recharger en munitions, en carburant et en énergie, et surtout ne le détruisez pas par mégarde !



En bas, au centre de l'écran, vous voyez le chemin à suivre, délimité par des pointillés blancs. Les ennemis apparaissent en jaune.

EN RÉSUMÉ

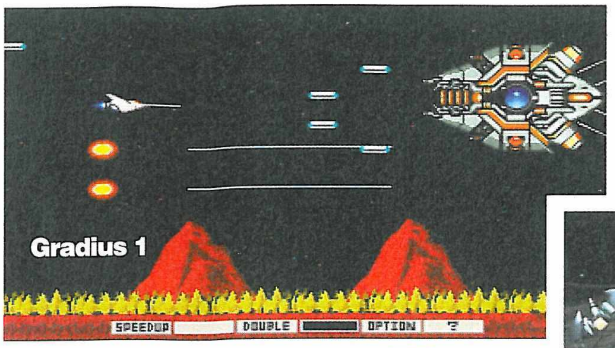
Après un départ sur les chapeaux de roue grâce à des scènes cinématiques qui nous laissent penser que l'on va se retrouver dans un genre de Star Wars en amélioré, on est vite déçu par le jeu en lui-même, qui a plus sa place sur Mega-CD que sur Saturn...

GENRE : *SHOOT'EM UP* • **ÉDITEUR :** *ELECTRONIC ARTS* • **EXISTE SUR :** *PLAYSTATION* • **NOMBRE DE CD :** *2* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *3* • **NOMBRE DE NIVEAUX :** *10* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1* • **CONTINUES :** *OUI* • **SAUVEGARDE :** *OUI*

SON : 12/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 12/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 13/20

70%

Visez les petites barres placées devant la bille bleue au centre du Boss. Un jeu tout en précision.

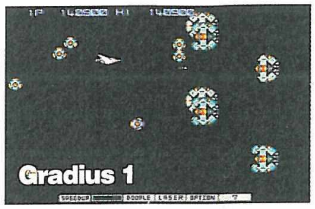


Voici le premier Boss ! Son point faible est la tête et rien d'autre.

Vous découvrirez en introduction une séquence cinématique d'assez bonne qualité qui dure environ 2 minutes.

Gradius et Gradius 2, deux jeux de l'ancien temps sortis sur de nombreuses consoles, réunis sur le même CD, voilà ce que contient le Gradius Deluxe Pack. Une drôle de compilation, mais on commence à avoir l'habitude des vieux jeux qui ressortent des placards...

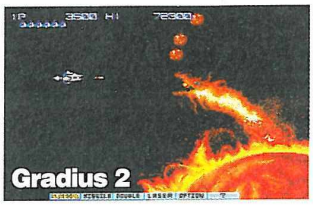
L'écran est souvent criblé de missiles, de balles et d'ennemis. Si vous perdez, vous perdez en même temps toutes vos options.



Gradius Deluxe Pack

SATURN JAPONAISE

Cassez le décor à grands coups de rayons avant de vous écraser dessus.



Vous devez passer entre des planètes d'où sortent des monstres de feu. Un jeu d'habilité et de réflexes de tous les instants.

PAR FRANCIS

« Oh, trop génial, tu te souviens, ah, c'était le bon temps, et bla bla bla et bla bla bla... » Voilà ce que l'on entend autour de la Saturn. On se prend au jeu, on y joue juste pour le plaisir de voir ce qu'étaient les jeux d'antan, on reste émerveillés devant un vaisseau minuscule, on ne se préoccupe même pas des graphismes laids, on s'accroche, même si la maniabilité n'est pas bonne en toutes circonstances et on écoute passivement les musiques et, surtout, les effets sonores, presque du genre «bip, bip». Et puis, on s'aperçoit que la difficulté est élevée, et que l'on a affaire à un jeu bien coriace ! Hé oui, dans le temps, on n'était pas des brêles non plus... Bref, on passe un super bon moment, et puis on finit par se calmer, par ouvrir les yeux et les oreilles et par commencer à tout critiquer. On ressort alors doucement le CD de la console, on le range dans sa «boîboîte» et on le met sur l'étagère du bureau, bien en évidence, comme une pièce de collection...

À chaque fois que vous ramassez une option, vous allumez une des cases en bas de l'écran. Activez celle qui correspond à l'armement que vous voulez. Pour rendre votre vaisseau plus rapide par exemple, choisissez plusieurs fois la première case. Ainsi, vous modifiez à votre guise votre vaisseau.

De simples conversions

Il y a tout de même dans ce pack deux jeux très difficiles, ce qui garantit une longue durée de vie. De plus, avec la possibilité d'améliorer son vaisseau de plusieurs façons en ramassant des options, le scénario est assez intéressant. Il faut faire preuve de précision, d'habileté, avoir des réflexes d'acier et aussi bien réfléchir aux options dont on a besoin. Cela donne au final un jeu assez passionnant il faut bien l'avouer bien que l'on puisse toujours trouver à redire. Alors, pourquoi une note si basse ? Faire de simples conversions est un peu facile et ce n'est pas d'ajouter une séquence cinématique en introduction qui prouvera le contraire. J'imagine que si vous avez acheté une Saturn, c'est pour y découvrir des jeux toujours plus innovateurs et toujours plus beaux, utilisant les capacités de votre console. Gradius Deluxe Pack vous décevra donc obligatoirement par ses qualités techniques. Même si l'on peut y trouver un quelconque intérêt à y jouer, ces jeux ne sont pas dignes d'exister sur Saturn, en tout cas sous cette forme. De simples reconversions, non, des jeux inspirés d'anciens titres et utilisant convenablement les capacités de la console, oui ! ■

EN RÉSUMÉ

Deux jeux pour le prix d'un, c'est toujours bon à prendre ! Néanmoins, ceux-là datent de si longtemps qu'ils ne sont plus au goût du jour, surtout techniquement. Seuls les vétérans et les nostalgiques apprécieront. Des jeux de grande difficulté en tout cas, alors avis aux fous furieux...

GENRE : *SHOOT'EM UP* • ÉDITEUR : *KONAMI* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *6/4* • NOMBRE DE NIVEAUX : *7/8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

SON : 9/20
GRAPHISME : 6/20
ANIMATION : 7/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 13/20

70%

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

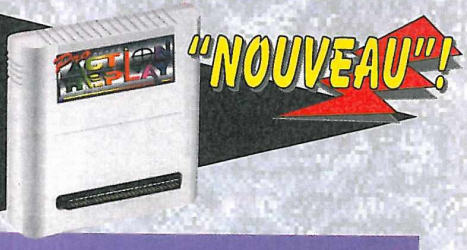
PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Voici la nouvelle PRO ACTION REPLAY pour PlayStation. Se branchant sur la prise située à l'arrière de votre console, elle permet d'obtenir les vies, l'énergie, les armes... à l'infini, grâce à sa bibliothèque de centaines de codes déjà intégrés. Vous avez aussi la possibilité de saisir vous-même de nouveaux codes que vous trouverez dans vos mags préférés. De plus, pas besoin de saisir les codes à chaque allumage de la console : une seule fois suffit puisque vous pouvez sauvegarder vos nouveaux codes sur la cartouche ACTION REPLAY ! Attention : cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes.



MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ **NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 365,00 FF (+35,00 FF*)**
- ☐ **PSPRO (A.R. pour PlayStation) = 399 FF (+35 FF de port*)**

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

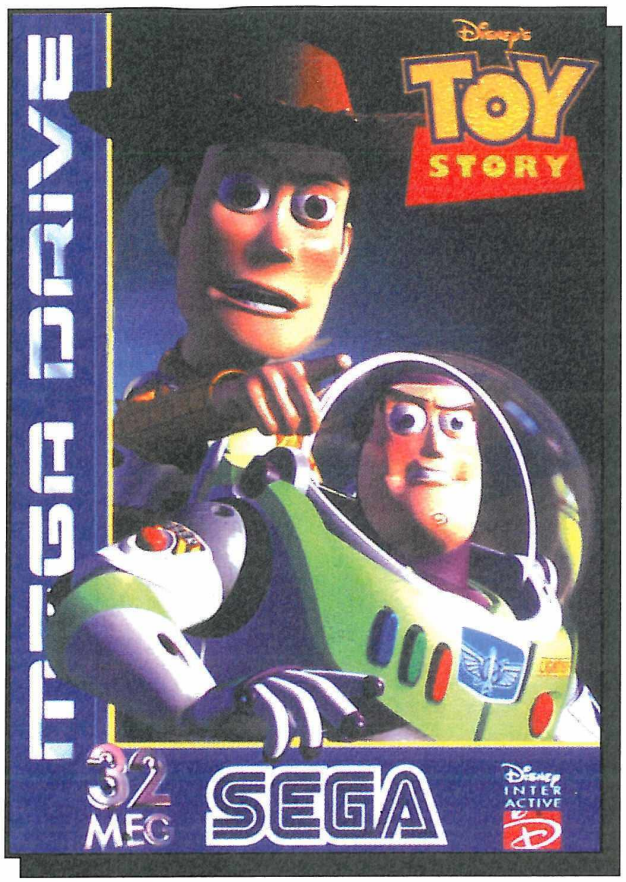
NOM :..... PRÉNOM :.....

ADRESSE :.....

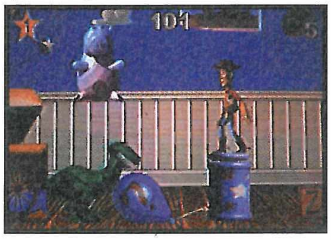
C.P. :..... VILLE :..... AGE :..... CONSOLE(S) :.....

Je joins un chèque de .....FF à l'ordre de MEGAPRESS.

TOY STORY



DISNEY INTER ACTIVE SEGA



LES QUESTIONS

1- Comment s'appelle le cow-boy que contrôlent les joueurs, dans Toy Story sur Megadrive ?

a - Woddy
b - Buzz
c - M. Patate

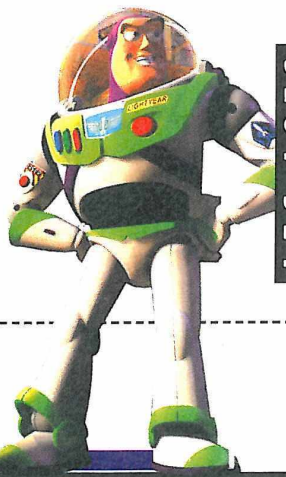
2- Quelle est la puissance du jeu Toy Story sur Megadrive ?

a - 16 Mega
b - 24 Mega
c - 32 Mega

3- Combien de niveaux propose le jeu Toy Story sur Megadrive ?

a - 13
b - 16
c - 19

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginer une suite, pour le jeu TOY STORY.



LES LOTS

- **1er au 20e PRIX :** La cartouche du jeu TOY STORY sur Megadrive + 1 T-Shirt Sega + 1 coupe vent Toy Story
- **21e au 25e PRIX :** 1 T-Shirt Sega + 1 coupe vent Toy Story
- **26e au 100e PRIX :** 1 T-Shirt Sega

LE REGLEMENT

1) Sega France et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 29 Mai 1996 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Sega France et de Mega Force.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 18 Juin 1996 .

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 29 Mai 1996 à MEGA FORCE - Concours TOY STORY

6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

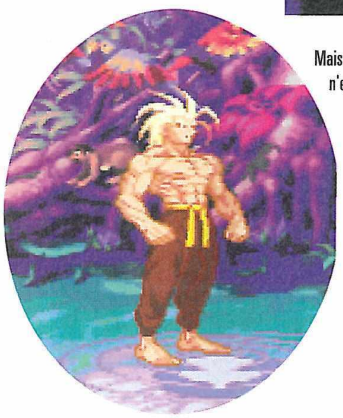
Réponse question subsidiaire : .....

.....

.....

.....

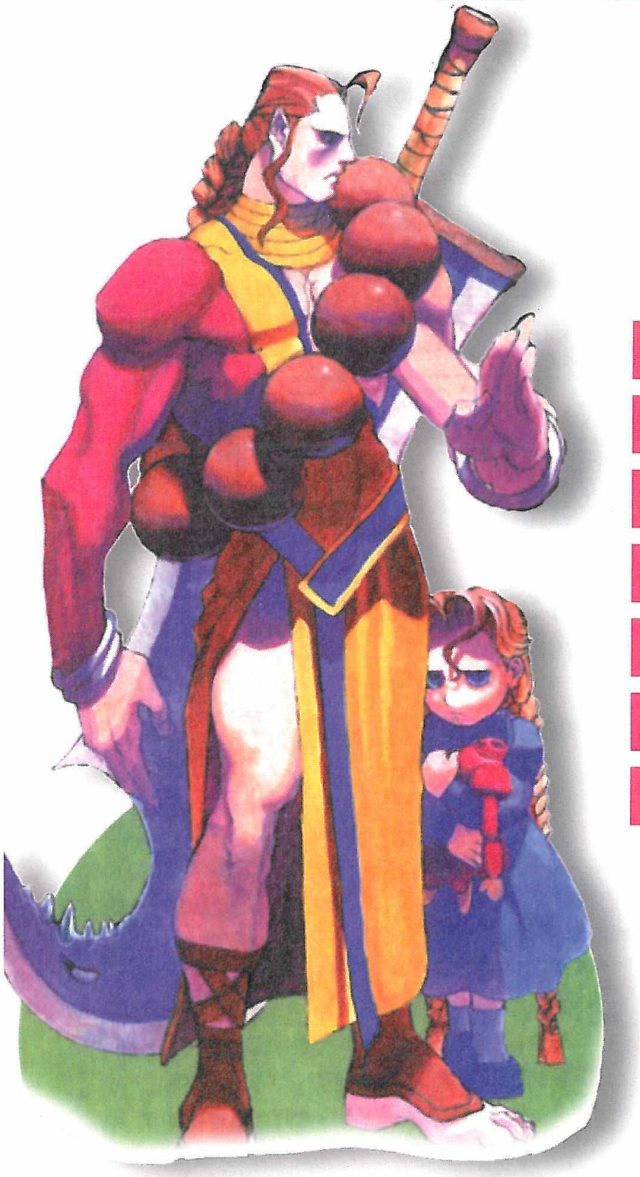
.....



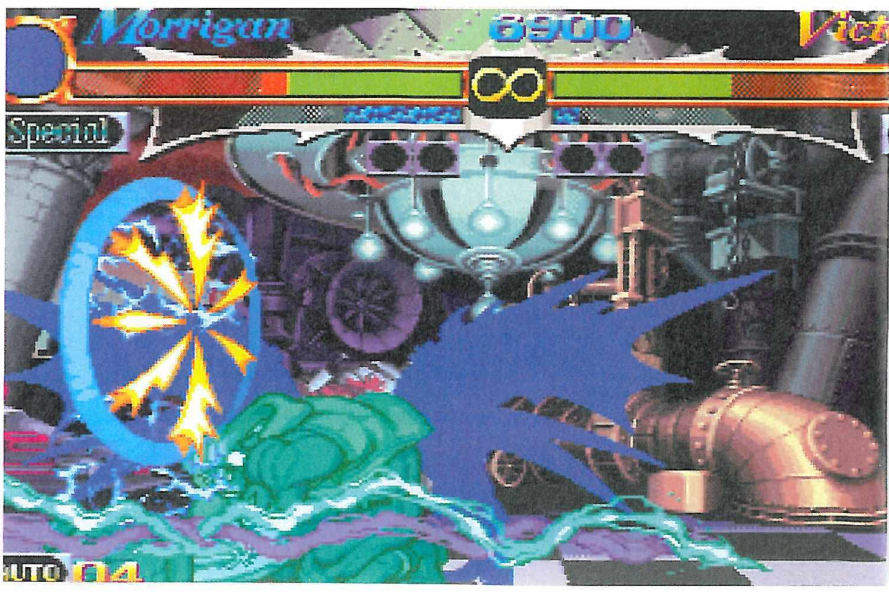
Mais qui est cet étrange personnage dont la coiffe nous fait penser aux combattants de DBZ ? Ce n'est que Gallon, lorsqu'il n'est pas transformé en loup-garou.

Night warrio

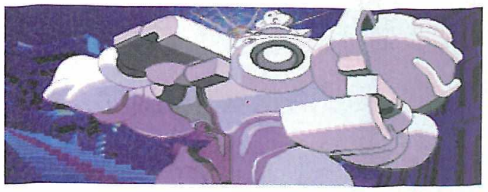
SATURN EUROPÉENNE

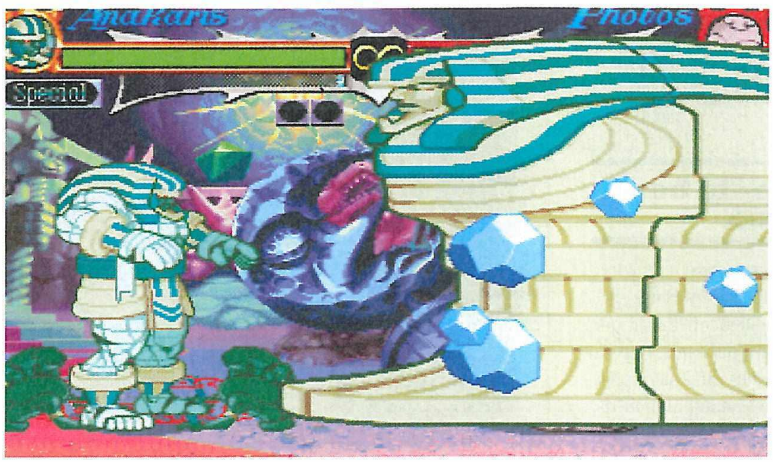


Au tour d'un autre grand jeu d'arcade de Capcom de voir le jour sur Saturn : Night Warriors, que vous connaissez peut-être sous son nom japonais, Vampire Hunter. Deviendra-t-il un mythe, tout comme l'est devenu Street Fighter sur consoles 16 bits ?



Si Victor avance, il glissera sur cette plaque de verglas, la brisera dans sa chute et sera éjecté de l'eau par la queue d'une baleine.





Les sprites sont parfois gigantesques, occupant quasiment tout l'écran. Du jamais vu, sauf peut-être dans X-MEN.

ors

À l'origine,

+

Les graphismes sont réussis, l'animation spectaculaire et humoristique. Tout ce qu'il faut pour passer d'agréables moments !

-

L'utilisation d'un zoom n'aurait pas été superflue. Cela aurait évité au joueur de se retrouver coincé d'un côté de l'écran à moitié visible.

Mais qu'est-ce qui se passe, là ? Chaque personnage possède entre quatre et six coups spéciaux et entre un et trois coups ultra spectaculaires.

PARFRANCIS

il y a à peu près deux ans, naissait sur borne d'arcade Dark Stalker (Vampire en japonais). La seconde version arcade, qui date de moins d'un an, porte le nom de Dark Stalkers' Revenge (Vampire Hunter en japonais). Night Warriors n'est rien d'autre que cette seconde version dans laquelle les deux Boss du premier volet, Phobos et Pyron, sont directement jouables. Les nostalgiques pourront, à l'aide d'une manipulation manette expliquée dans la documentation, faire apparaître un nouveau menu qui permettra, entre autres, de voir l'introduction du premier jeu d'arcade...Voilà pour le côté historique. Attaquons maintenant le jeu proprement dit.

Un humour poilant

Night Warriors se distingue des autres jeux de combat principalement pour son humour. Aucun autre jeu ne lui arrive à la cheville ! Que ce soit par son ambiance, par son animation ou par ses graphismes, ce jeu est d'un fun incroyable. Les musiques font d'excellents accompagnements et que dire des nombreux bruitages, tous plus humoristiques les uns que les autres. Une ambiance réellement réussie qui sert grandement le jeu. Et puis, regardez ces graphismes, c'est gai et rafraîchissant à la fois. Les décors sont très fouillés et les personnages ont vraiment de drôles de têtes ! Mais le plus fort, c'est l'animation. Les fonds sont carrément vivants pour certains, un ciel qui bouge, des chiens qui aboient, un coq qui se promène avec des poussins autour de lui, des jeux de lumière, des effets de brume, des éléments qui se brisent pendant le combat... Des détails très amusants ! Et là où l'on arrive au must du must, c'est pour l'animation des personnages. Ils ont de nombreuses mimiques et leurs coups sont de purs chefs-d'œuvre. C'est spectaculaire et très imaginatif. L'écran est rapidement transformé en feu d'artifice. Le plus incroyable c'est la nature de certains coups qui produisent plusieurs effets comme Anakaris qui, à l'aide d'une technique, brûle l'ennemi, l'électrocute ensuite, le gèle puis l'écrase sous un gros sarcophage ! Une sacrée punition, aïe, bobo.

Les mimiques des personnages sont adorables. Regardez la tête du pauvre Sasquatch après avoir essuyé l'attaque de Gallon.

Une jouabilité très aisée

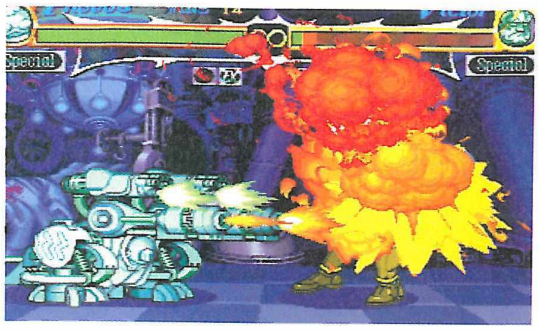
Là où Night Warriors surprend encore, c'est pour sa maniabilité car les coups spéciaux sortent très facilement. En ce qui concerne les coups ultra puissants, ceux-là sont un peu plus difficiles car il faut, pour certains, combiner une manipulation du pavé directionnel avec les touches (exemple : X + X + Droite + A + Z). On retrouve ce principe dans certains coups pour MK3 ou encore pour Primal Rage. Seuls les "Reversal", qui sont des coups qui permettent de contre-attaquer, sont très difficiles à placer. Quoiqu'il en soit, la maniabilité est excellente et les différents niveaux de difficulté permettront à tout un chacun de progresser à son rythme.

Comme il faut bien dire du mal...

...J'ai trouvé très dommage que les personnages soient parfois à moitié en dehors de l'écran et qu'à cause de ça l'action ne soit pas recentrée pour que l'on puisse mieux en apprécier le spectacle. Pas de zooms non plus au programme et les personnages ne peuvent pas beaucoup s'éloigner. Le jeu ne compte aucun boss caché et, même si les coups spéciaux sont hallucinants, ils ne sont pas non plus en très grand nombre par rapport à d'autres jeux. Night Warriors aurait pu gagner un peu d'intérêt à ce niveau. Mais tout cela n'est que détail, direz-vous. On pourrait aussi se demander pourquoi il n'y a pas de ralenti comme cela s'est déjà vu... Night Warriors n'en demeure pas moins un excellent jeu, que je préfère même à X-MEN. ■

LE CONCOURS DU PLUS BEL ALLUMAGE

ATTENDEZ-VOUS À DE SOUDAINES MONTÉES DE CHALEUR COMME CELLES-CI. UN JEU TRES SPECTACULAIRE !



Inutile de vous expliquer comment réaliser ces sublimes coups car ils seront tous bien expliqués dans la documentation du jeu. Chaque joueur possède une barre de pouvoir qui se remplit au fur et à mesure qu'il porte des coups. Lorsque celle-ci est pleine, le joueur peut effectuer un coup fulgurant comme celui-ci !

Un jeu bourré d'humour ! Anakaris, après avoir emprisonné Phobos dans son sarcophage pour le mettre en pièces, le flanque à la porte d'un bon coup de pied dans le derrière.

Vous verrez une fin différente pour chaque personnage, le Sasquatch et le Yéti canadien.

MATCH CONTRE

X-MEN

Ce jeu nous avait vraiment impressionnés, d'abord par la taille des ses sprites mais aussi par le spectacle qui défilait sous nos yeux lors des combats. Pour

Night Warriors, on en arrive à la même conclusion mais avec un avantage pour le charme du jeu et l'originalité des coups. Pour cela, Night Warriors remporte ce match.

Night warriors

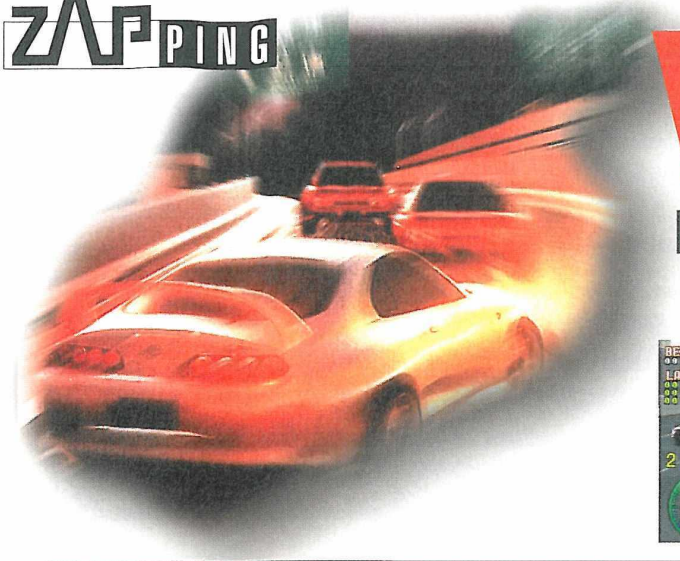
SON : 18/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 18/20

90%

GENRE : *COMBAT* • ÉDITEUR : *CAPCOM* • AUTRES STANDARDS : *ARCADE* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *8* • NOMBRE DE PERSONNAGES : *14* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • SAUVEGARDE : *NON* • CONTINUES : *OUI*

EN RÉSUMÉ

Voilà un jeu tout ce qu'il y a de plus bonnard ! C'est beau, c'est facile à utiliser, et les coups, spéciaux ou pas, sortent vraiment de l'ordinaire. Un jeu avec énormément de charme qui plaira à tous, jeunes et moins jeunes et qui s'adaptera aux talents de chacun.



Wangan dead heat

SATURN JAPONAISE

La lutte contre les autres véhicules sera parfois âpre. En tout cas, ce ne sont pas des «fins» qui les pilotent…

Dix petites fifilles vous sont proposées. Emmenez-les faire une balade, vous ne le regretterez pas.

Eh ben… Les Nippons ont de drôles de mœurs… Dès qu'ils le peuvent, ils mettent dans leurs jeux des petites minettes, ils balancent deux, trois trucs en 3D, quelques textures, et ils s'imaginent que c'est gagné. Eh bien, ils se plantent. Et en beauté.

Wangan Dead

Prenez les virages serrés en dérapage, c'est le meilleur moyen. Mais parfois, cela tourne au ridicule, et vous pourrez passer quatre ou cinq virages sans cesser de déraper.

PAR LAURENT

Heat est un soft de bagnoles. Faut pas être sorti de la cuisse de Jupiter pour savoir ça. Y'a juste à mater les photos… Mais je dois vous avouer une chose. Le jeu est en japonais, et je n'ai pas tout compris. Il y a même un gros truc qui m'échappe.

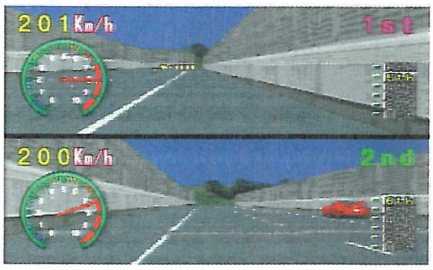
Tu montes, chérie ?

Le jeu, une fois démarré, vous donne accès à un menu. Le chef vous propose trois possibilités : le Time Trial, le mode Battle, et enfin le mode scénario. «Ah ben tiens, je vais choisir celui-là» me dis-je. Erreur. Fatale erreur… Bref, je choisis, et hop, suit un baratin en japonais. Comme d'hab', je le zappe, et j'arrive à un menu me permettant de sélectionner trois voitures, avec caractéristiques et tout le tintouin. J'en prends une, et là, paf ! On me demande de choisir entre dix jeunes filles. Plutôt aguichantes d'ailleurs. C'est à ce moment-là que j'ai pigé la manip'. But du jeu : arriver premier sans trop secouer la demoiselle qui siège à vos côtés. Cela veut dire qu'il ne faut pas trop froisser de tôle et pas non plus goûter à chaque pan de mur du circuit. Si cela est le cas, elle montera avec vous pour la deuxième course et ainsi de suite… Je dois avouer que cela ne posera pas trop de difficultés, car finir premier, que ce soit en Easy ou en Hard ne relève pas de l'exploit…

Sous les tunnels, c'est du délire. D'un coup, votre voiture devient jaune, sans prévenir, sans dégradé, rien. C'est moche !

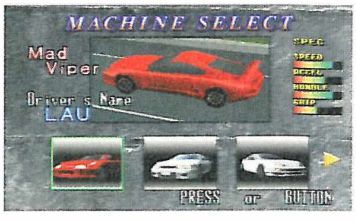
Aux frontières du réel…

Wangan truc, c'est pourrave à souhait. C'est laid, très laid, lent, très lent, et pas jouable. On a vu pire, certes, mais vraiment, ce n'est pas bon. Il n'y pas une once de réalisme dans la conduite, la direction réagit bizarement, et l'accélération me fait penser à Philippe Castelli en train de piquer un 100 mètres : c'est poussif au possible. La 3D n'est pas vraiment très mal gérée, mais elle a le gros défaut de n'être pas rapide. Pas pratique pour un jeu de bagnoles… De plus, les séquences d'intro ne sont sauvées que par les minettes en maillot de bain, qu'on distingue à peine sous le poids de la compression de l'image. Enfin, il y a des trucs vraiment étranges : seul, le joueur dispose de trois vues, tandis qu'à deux, vous ne pouvez courir qu'avec celle de l'intérieur,



En mode Battle, vous ne pourrez jouer qu'avec cette vue. Pas pratique du tout d'ailleurs. Seul, vous aurez deux vues extérieures beaucoup plus adaptées.

qui est de loin la moins pratique. Sans compter les concurrents qui vous traversent de part en part… Quant au comportement des voitures, c'est tout sauf réaliste. Avec tout ça, si vous avez encore envie d'acheter Wangan DH, ce n'est pas de ma faute. ■



Trois voitures en tout et pour tout vous sont proposées au début du jeu. Si la rouge n'est pas la plus nerveuse, sa bonne maniabilité compense sa «lenteur».

EN RÉSUMÉ

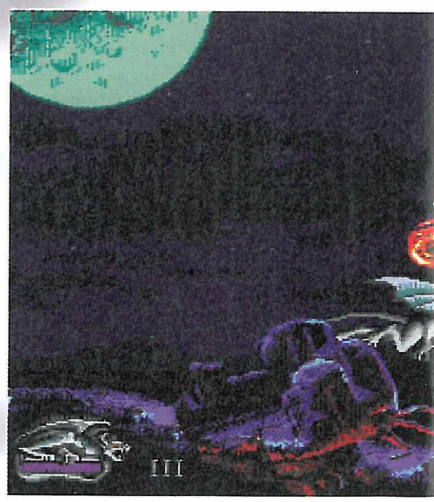
Si vous ne parlez pas le japonais, vous risquez de galérer comme des diables avant de piger quoi que ce soit à ce que les dames vous demandent de faire. Même si l'on devine en gros qu'il faut les mener à la première place sans trop de dégâts, on s'amuse assez peu avec ce soft bien médiocre. Aucune sensation de vitesse, une esthétique douteuse, une maniabilité encore plus que douteuse… En plus, le truc qui m'énerve plus que tout : des bagnoles qui ne se poussent pas, vous percutent, vous emm… Bref, pas de quoi se réjouir. Allez, oubliez-le…

GENRE : DRAGUE EN BAGNOLES •ÉDITEUR : PACK-IN-VIDEO • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE CIRCUITS : 5 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2 • CONTINUES : OUI • SAUVEGARDE : OUI

SON : 12/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITE : 14/20
INTERET : 12/20

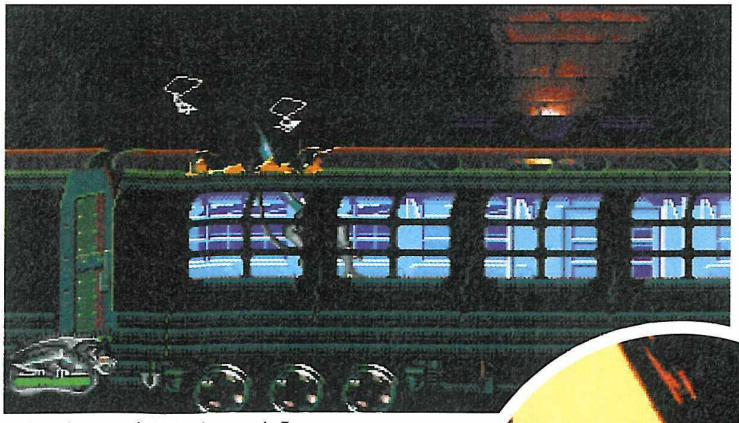
64%

D'actualité puisqu'au petit écran sur TF1 le samedi matin, Gargoyles (gargouilles en français) voit maintenant le jour en import sur Megadrive ! Le joueur y retrouvera-t-il tout l'esprit du dessin animé ?



MEGADRIVE AMÉRICAINE

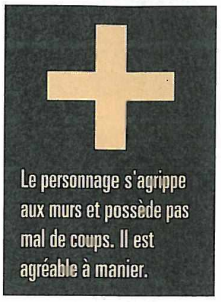
Gargoyles



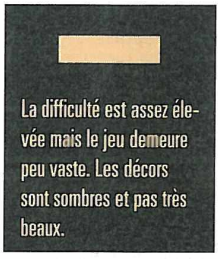
Le niveau 4 vous emmène sur et dans un train. Tout comme vous pouvez parfois briser le sol pour descendre, vous avez ici réussi à entrer dans le wagon. De nombreux robots vous attendent, tels le Raptor, l'Arachnibot, le Hunter, l'Hornet et le plus terrible de tous, le Thor 3000 !

Goliath joue à Tarzan. En tirant sur la chaîne il fera recouvrir les flammes à droite et pourra ainsi passer en donnant un petit coup d'ailes.

Ça castagne dans les parages ! Vous ne pouvez pas jeter un ennemi sur un autre, c'est dommage... Si vous perdez une vie, vous reprenez à partir du même endroit et ça, c'est super cool.



Le personnage s'agrippe aux murs et possède pas mal de coups. Il est agréable à manier.



La difficulté est assez élevée mais le jeu demeure peu vaste. Les décors sont sombres et pas très beaux.

Nous voici en

PARFRANCIS

l'an 994 avant Jésus-Christ, dans la peau d'une créature du nom de Goliath, qui est le leader des Gargouilles et aussi le protecteur de sa race. Goliath veille sur le château de Wyvern où sont conservées des centaines d'œufs de Gargouilles. Nul n'a le droit d'en approcher et Goliath est là pour faire parler la poudre au cas où... Un jour, son pire cauchemar devint réalité. Le chef d'un clan Viking ordonna à de puissants sorciers de créer des légions entières de monstres afin d'envahir le château. Goliath sera-t-il assez fort pour les repousser ?

Ça gargouille de partout

Ce Goliath est d'une force incroyable et Hulk, à côté, peut aller boire une menthe à l'eau. Dès les premières échauffourées, on se rend compte que le personnage n'est pas manchot. Il saute, s'envole un peu en agitant ses ailes, se baisse, fait des roulades, donne des coups de griffes meurtrières, attrape même ses ennemis pour les écraser au sol, brise les murs à coups d'épaule, enfonce le sol de son simple poids... Les coups sont très nombreux et s'enchaînent bien. Mais le plus agréable est de pouvoir s'agripper aux murs et même de ramper tel un lézard pour se retrouver collé au plafond. Cela donne beaucoup de liberté ! La maniabilité est donc très bonne même si, dans certains cas, on n'arrive pas à attraper l'ennemi parce qu'il est trop proche de nous... C'est un détail. En revanche, il y a des détails qui sont bien plus importants et qui vont en faveur du jeu. Dans l'animation par exemple, on s'aperçoit que le personnage fait de nombreux mouvements et mimiques (lever les poings au ciel en hurlant, regarder autour de soi...) et qu'il est animé avec beaucoup de fluidité. On remarque aussi que lorsqu'on saute sur un cadavre au sol, on voit le corps du cadavre bouger. C'est très réaliste comme détail non ?! L'animation en général ne souffre d'aucun bug visible, mais elle n'est pas non plus extrêmement spectaculaire, le

Le roulé-bourré, non, non, le roulé-boulé permet de casser certains murs de l'épaule ou, comme ici, de faire une roulade pour éviter un projectile.

Voilà tout ce qui reste d'un ennemi, des lambeaux de chair dispersés à tout va.

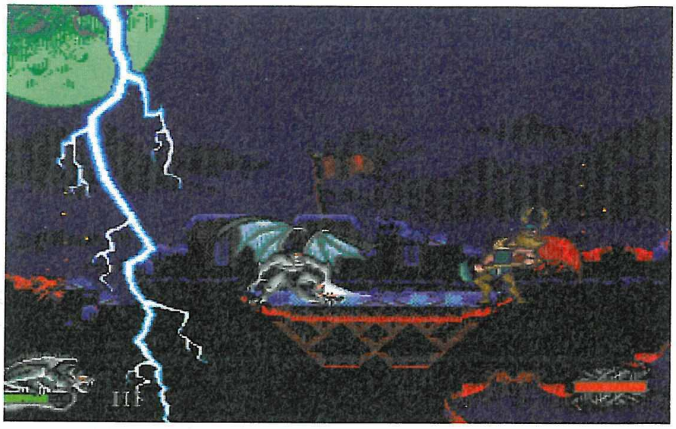
Goliath peut grimper sur la plupart des parois, même au plafond, un peu comme un lézard. C'est facile et agréable.

MATCH CONTRE

TINTIN AU TIBET

Ces deux jeux venant de BD, vous deviez sentir venir le match... Même si la maniabilité de Tintin est assez irritante, le jeu étant plus intéressant et varié, c'est pour lui que j'opterais. Gargoyles est un jeu de plates-formes classique et pas très beau qui se montre moins attractif et ce, malgré sa très bonne maniabilité.

ÇA BOSSE DUR !



Soyez rapide avant tout ! Foncez sur le Boss lui en mettre une et évitez la foudre qui s'abat au-dessus de votre tête.

Ne restez pas tétanisé sur place car le géant, en frappant le sol de sa massue, le fera s'écrouler sous vos pieds. Sautez vers le Boss, au chaud, entre ses jambes. Là, grand et maladroit comme il est, il ne pourra pas vous atteindre et vous aurez tout le temps de le démolir.

Avant de pouvoir entrer dans la cage de fer pour affronter le Boss en tête à tête, vous allez devoir casser les quatre pinces du monstre qui sortent en haut et sur les côtés de la cage. Accrochez-vous bien aux parois car une chute serait mortelle. Les Boss possèdent aussi une barre d'énergie, ce qui est très pratique.

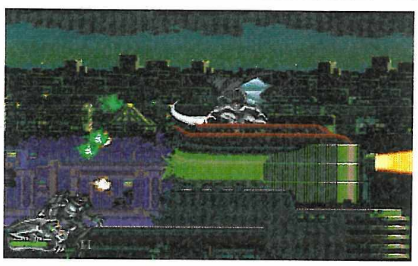
plus gros des efforts ayant été réalisé sur le personnage principal. Côté ambiance, c'est très bien. Les effets sonores sont des plus complets avec le bruit des battement des ailes, des coups de griffes, le bruit des pas, les cris des ennemis, les explosions, les flèches, etc. Cela donne du piment à l'action et en plus, les musiques collent bien.

Des graphismes montrés du doigt

Tout est bon jusque-là ; mais voilà que l'on aborde les graphismes. Il faut reconnaître que les décors ne sont pas très fins, qu'il sont parfois vides et que les couleurs ne mettent pas le jeu en valeur. C'est bien dommage, surtout pour une cartouche de 24 Mb !!! Gargoyles est aussi un jeu de plates-formes encore trop classique, sans recherche de clés par exemple et sans labyrinthes. Cela donne un jeu un petit peu linéaire. Mais surtout, Gargoyles n'est pas assez vaste et il n'entraînera pas le joueur à travers de nombreux décors (ceux-ci sont au nombre de cinq seulement). Certes, le jeu est d'une bonne difficulté mais l'un n'empêche pas l'autre. Vous voyez que, parti très fort, le jeu faiblit par la suite mais reste néanmoins encore assez intéressant, surtout par le caractère du personnage. Allez, je sens que ça vous gargouille dans le ventre d'essayer ce jeu. ■

Montez sur le bloc de pierre pour provoquer l'ouverture de la grille puis foncez les jambes autour du cou.

Vous pouvez enchaîner jusqu'à trois coups, simplement en appuyant plusieurs fois sur le bouton d'attaque. En plus, vous pouvez attraper les ennemis et les projeter au sol comme du linge sale.



Balancez-vous de lampadaires à porte-drapeaux pour monter tout en haut du gratte-ciel. Vous devrez aussi éclater des canalisations et vous placer sur le souffle pour être projeté en l'air. Un passage qui demande de la synchronisation dans les mouvements !

EN RÉSUMÉ

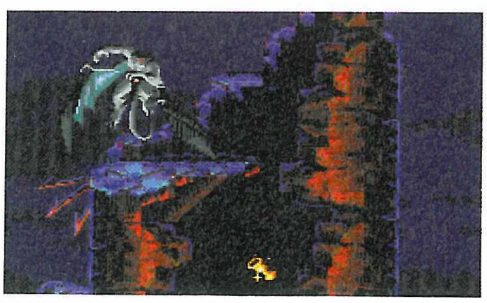
Il se pourrait bien qu'une fois Goliath entre vos mains, vous ne résistiez plus à l'envie de le mener jusqu'au bout de son aventure ! La maniabilité est très bonne, l'ambiance appliquée et l'animation réaliste ; seuls les graphismes déçoivent. Un très bon jeu, assez difficile mais pas assez vaste malgré tout.

Gargoyles

SON : 16/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 15/20

84%

GENRE : PLATES-FORMES • **ÉDITEUR :** BUENA VISTA INTERACTIVE • **PRÉVU SUR :** SNIN • **TAILLE CARTOUCHE :** 24 Mb • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 3 • **NOMBRE DE NIVEAUX :** 6 • **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 • **PASSWORDS :** NON • **CONTINUES :** OUI



Ramassez les calices pour retrouver votre énergie. D'autres options vous permettront d'être temporairement invulnérable, de pouvoir tuer un ennemi d'un seul coup de poing, de gagner une vie ou un Continue.

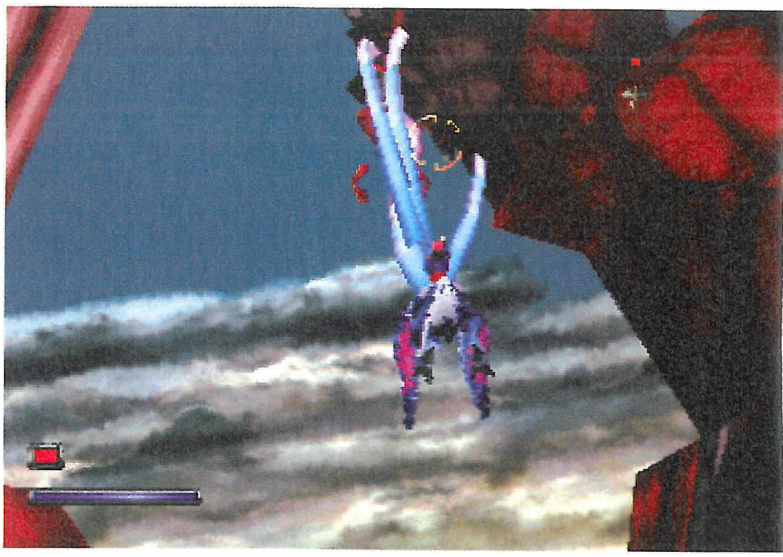
en vente chez votre marchand de journaux

Panzer dragoon

SATURN EUROPÉENNE

Très attendue, la suite de Panzer Dragoon est annoncée comme étant encore meilleure sur tous les niveaux ! Info ou intox ? Voici les résultats de l'autopsie dans laquelle nous avons littéralement disséqué le jeu. Opération d'un dragon à cœur ouvert...

L'épisode 0 sert d'entraînement au tir. Vous commencerez par shooter des ennemis statiques et plus vous avancerez dans les 6 niveaux, plus les épreuves deviendront difficiles. Au final, vous vous retrouverez face à un serpent volant. C'est lui sur la photo ! Pour accéder à cet épisode, vous devez terminer le jeu avec un bon score. Un nouvel écran d'options s'affichera alors, dans lequel plein d'élements pourront être modifiés, tels que la difficulté, le choix du niveau, les tirs, etc.



+

Les Boss sont monumentaux, c'est incroyable et effrayant à la fois ! C'est un plaisir immense de voler sur le dos de ce dragon.

-

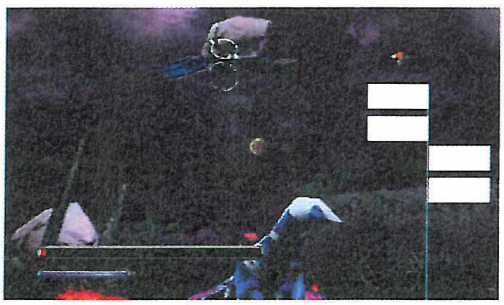
Le jeu n'est pas assez long à mon goût.

Montez en selle,

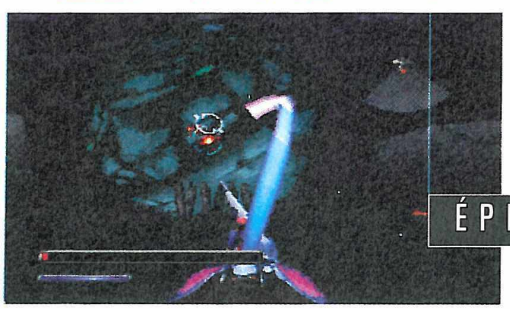
PAR FRANCIS

c'est reparti pour l'aventure ! Bien installé sur votre fidèle Dragon, les cuisses serrées autour de son flanc, l'arme dans une main et la bride dans l'autre, c'est au pas de course que tout commence et c'est déjà une nouveauté par rapport au premier Panzer Dragoon ! Cette fois, en plus d'évoluer dans les airs, vous passerez quelques épreuves sur la terre ferme. Mais ce ne sera pas à vous de choisir, c'est l'ordinateur qui vous fera atterrir ou décoller. Le dragon, qu'il soit au sol ou en l'air, avance seul et vous pouvez le déporter sur la gauche ou la droite, le faire monter ou descendre (plus qu'avant, mais il ne s'agit pas encore d'un jeu dont la 3D est calculée en temps réel, ce qui ne vous permettra pas d'aller où bon vous semblera) pour éviter un tir ennemi ou un obstacle dangereux et même, en certaines occasions, pour choisir votre route. Voilà la seconde nouveauté ! Matez bien le paysage pour essayer de deviner quand cela est possible. Le niveau 4 vous emmènera dans des galeries souterraines et, là encore, vous pourrez changer de route, mais à vos risques et périls... Enfin, troisième et dernière grosse nouveauté, vous possédez une arme supplémentaire, le Berserke (en hommage à Doom ?), qui fonctionne de la façon suivante : plus vous touchez d'ennemis, plus vous emmagasinez d'énergie et une fois que vous en avez assez, vous pouvez, simplement en faisant face aux affreux jojos, leur balancer des tirs qui iront d'eux-mêmes les frapper de plein fouet. Cette pluie de missiles téléguidés fait diminuer l'énergie emmagasinée et ne s'arrête que lorsque vous n'en n'avez plus. À charge maximale, cela peut donc durer presque 10 secondes, ce qui en fait une arme redoutable que l'on utilisera en priorité face aux Boss ! Prenez les bons chemins, détruisez le maximum d'ennemis et utilisez vos armes à bon escient pour totaliser les meilleurs scores. Voilà les trois principales nouveautés du jeu qui le rendent encore plus intéressant.

er zwei



Lorsque votre dragon est au sol, le fait de lever le curseur, correspond à lever la tête. Admirez la vue ! Vous pouvez détruire certains éléments du décor, cherchez...



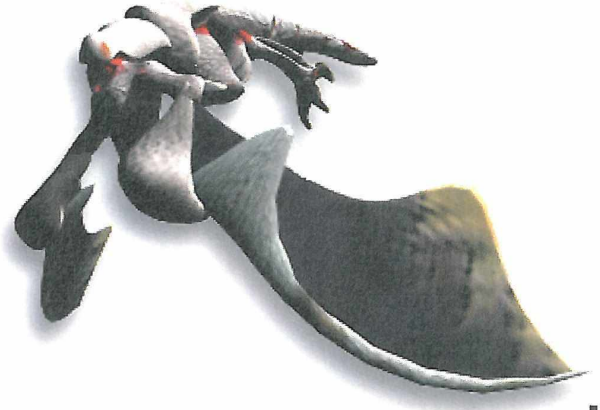
Ce n'est pas le moment de vous faire écrabouiller !

ÉPISODE 1

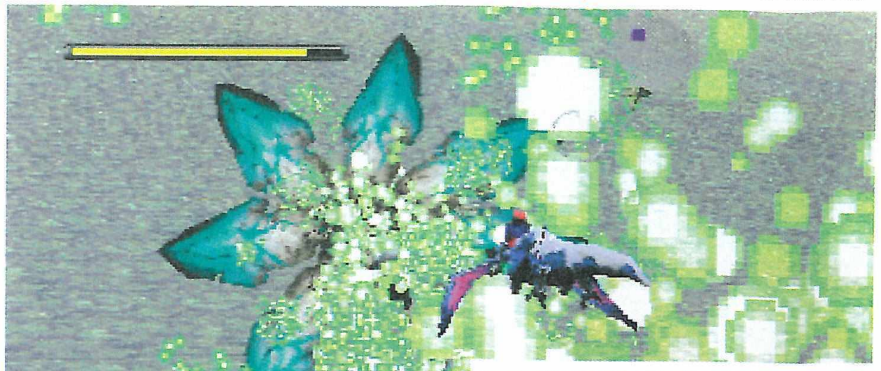
L'AVIS DE DOM

Dom, c'est celui qui vous fait un beau magazine. Il est directeur artistique, mais a horreur des jeux. Et pourtant, Panzer Dragoon Zwei l'a fait craquer. C'est suffisamment exceptionnel pour qu'il vous l'explique lui-même…

LES JEUX VIDÉO, JE NE SUIS PAS UN SUPER FANA, ET POURTANT, L'AUTRE MATIN (VERS 15H30), JE SUIS PASSÉ À CÔTÉ DU BUREAU DE FRANCIS ET J'AI VU DES IMAGES SUPERBES. DU COUP, AU LIEU DE FONCER BOSSER COMME UN FOU (COMME D'HAB…) JE ME SUIS ARRÊTÉ ET J'AI EMPOIGNÉ LA MANETTE DE LA SATURN… FAUT VOUS DIRE QU'UNE MANETTE, C'EST POUR MOI UN OBJET AUSSI ÉTRANGE QU'UN ATTACHÉ-CASE, UN TÉLÉPHONE PORTABLE OU UNE TWINGO. MAIS BON, "FAUT PAS MOURIR IDIOT", ME SUIS-JE DIT, ET, QUELLE NE FUT PAS MA STUPÉFACTION QUAND J'AI PASSÉ LE PREMIER NIVEAU AUSSI À L'AISE QUE L'ARMÉE RUSSE EN TCHÉTCHÉNIE. JE ME SUIS LAISSÉ PRENDRE AU JEU QUI EST HYPER MANIABLE ET SURTOUT PAS TROP RAPIDE POUR MOI, QUI AI DU MAL À COORDONNER LES ACTIONS QUE COMMANDE MON CERVEAU À MES MAINS. BREF, PANZER DRAGOON ZWEI C'EST HYPER BIEN, UN PEU COMME LE DERNIER ALBUM DE KAT ONOMA OU L'AFFAIRE DE LA VACHE FOLLE, ON EN REDEMANDE.



Je ne sais pas vraiment ce que c'est, je m'attends au pire... En tout cas, mieux vaut s'en tenir éloigné.



ÉPISODE 7

Ce n'est pas vous qui choisissez de vous rapprocher, de vous éloigner ou de contourner un ennemi. N'oubliez pas que c'est de la 3D précalculée ! Néanmoins, le jeu procède à des mouvements de caméra très spectaculaires.

Dans ce niveau, vous pourrez choisir votre chemin à certaines bifurcations. L'animation est rapide et la sensation de vitesse bien présente.

Paralysez ce vaisseau en détruisant les rames qui lui servent pour voler. Des canons sont également disposés sur le fuselage, alors attention.

ÉPISODE 6

Certains ennemis auront une puissance de feu colossale. Regardez les pruneaux qui volent vers vous !

Ça chauffe ! Le Boss a décidé de vous faire prendre un bain... Une fois qu'il sera calmé, le sol bougera encore sous l'effet des vagues. C'est super bien fait, on s'y croirait. Un niveau déconseillé à ceux qui ont le mal de mer.

ÉPISODE 4

La barre tout en bas correspond à votre vie. Lorsque celle du dessus est assez importante, vous pouvez utiliser votre super tir. Une pluie de missiles s'abattra sur les ennemis à proximité sans que vous ayez à les sélectionner avec votre viseur. Cette barre d'énergie augmente à chaque fois que vous zigouillez un ennemi. La taille générale de ces deux barres augmente au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

Tant que ce poisson volant est à l'eau, il est en sécurité. Suivez ses déplacements au radar car il passera parfois sous vos pieds. Hé oui, vous êtes sur une plate-forme.

"Animal ou objet effrayant par sa taille"

C'est l'une des définitions d'un monstre et c'est ce à quoi ressemblent vos ennemis, et surtout les Boss. Et quels Boss ! Ils constituent à eux seuls un élément très important du jeu. Ils mettent une ambiance du tonnerre et vous font dresser les cheveux sur la tête, si vous avez encore des cheveux bien sûr ! Les Boss sont gigantesques, bruyants, complexes pour certains, agiles pour d'autres, ce sont de vraies bêtes à tuer. Mes deux préférés sont celui que l'on rencontre au fin fond de la forêt (plus effrayant qu'Alien) et celui qui se disloque peu à peu en perdant certains morceaux de lui-même, morceaux qui peuvent même nous tomber dessus si l'on n'y prend pas garde ! Le second Boss final fait aussi partie de ma sélection. En fait, ils sont tous géniaux et on a envie de jouer rien que pour s'y frotter. Un gros travail a été réalisé sur les Boss et je ne me souviens pas en avoir vu de cette qualité dans un autre jeu !

EN RÉSUMÉ

Encore plus beau, encore plus maniable, encore plus spectaculaire, encore plus intéressant, Panzer Dragoon Zwei est une nouvelle fois une réussite. Un shoot'em up intense, d'une atmosphère bien particulière, que vous adorerez inévitablement.

MATCH CONTRE

PANZER DRAGOON

Panzer Dragoon n'est meilleur que sur 2 points : les musiques, qui étaient bien plus envoûtantes et l'introduction, magnifique et surtout très longue. Pour tout le reste, Panzer Dragoon Zwei est un ton supérieur, ce qui lui fait naturellement remporter ce match.

Trois projectiles en vue, attention. Certains tirs ennemis doivent être esquivés, d'autres peuvent être détruits en tirant dessus. Evitez aussi les collisions avec les ennemis qui passeraient trop près de vous.

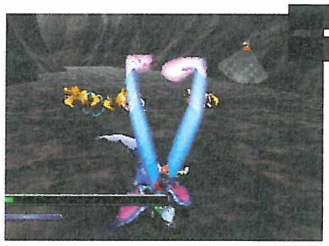
Tout au long du jeu, vous rencontrerez des monstres plus magnifiques les uns que les autres. Une option vous permet d'afficher à l'écran votre score ainsi que les points que vous gagnez à chaque fois que vous touchez un ennemi.

Tournez bien sur le dos de votre dragon pour suivre les mouvements de l'ennemi. Celui-ci se cachera même dans l'épaisse verdure de la forêt mais les feuilles qui tomberont trahiront sa position.

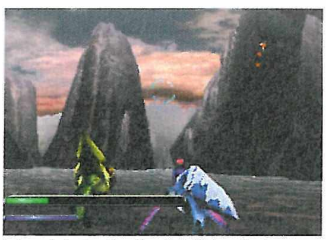
Une technique parfaitement maîtrisée

Ce qui est marrant dans ce jeu, c'est que même ceux qui nous regardent jouer prennent leur pied. Il faut dire aussi que l'animation est très spectaculaire avec des paysages magnifiques (plus complexes qu'avant) et des mouvements de caméra de l'ordinateur qui nous font découvrir le jeu dans tous les angles. Le tout est animé sans ralentissement. C'est fluide, c'est rapide, ce serait parfait s'il n'y avait pas quelques petits bugs d'affichage et si l'animation avait été plus complète, par exemple dans l'explosion de certains ennemis. En tout cas, le dragon est très beau, il court parfaitement et ses battements d'ailes sont très réalistes. Le plus agréable est cependant la maniabilité, meilleure que dans le premier Panzer Dragoon. Il est toujours possible de regarder tout autour de soi pour tirer et les rotations sont faciles, rapides et fluides. Le curseur de visée est précis et régulier dans son déplacement. Enfin, on réussit aisément à esquiver les tirs ennemis. Pour ce qui est des musiques, elles sont moins marquantes que dans le premier Panzer Dragoon, mais l'ambiance demeure de qualité. Le jeu est plus facile que l'ancien mais un menu secret permet plusieurs choix de niveaux de difficulté. Malgré tout, ça manque globalement de longévité puisqu'il n'y a que sept niveaux, assez courts de surcroît. Quoiqu'il en soit, ça vaut le détour, même si vous avez déjà l'ancien jeu. Bon, je vous laisse, j'ai un dragon sur le feu... ■

ÉPISODE 3



Laissez le bouton tir enfoncé et déplacez le viseur sur les ennemis pour les locker. Ensuite, en relâchant le bouton, vos tirs se dirigeront automatiquement sur les ennemis sélectionnés.



Laissez le bouton tir enfoncé et déplacez le viseur sur les ennemis pour les locker. Ensuite, en relâchant le bouton, vos tirs se dirigeront automatiquement sur les ennemis sélectionnés.

Surveillez votre radar et tournez sur le dos de votre dragon si nécessaire pour éliminer des ennemis qui arriveraient par derrière ou sur les côtés.

ÉPISODE 2

Lorsque vous avez affaire à un Boss, sa barre d'énergie apparaît en haut de l'écran. Celui-ci se disloquera peu à peu sous vos tirs répétés. Attention de ne pas entrer en collision avec les masses métalliques qui se décrocheront de sa carcasse.

Panzer dragoon zwei

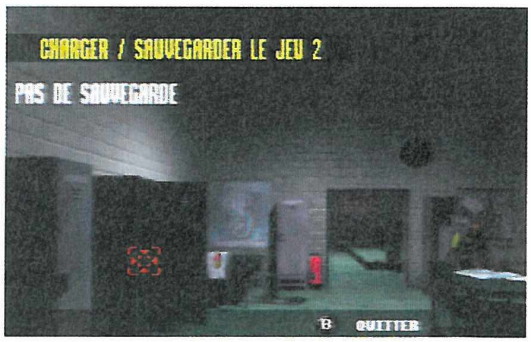
SON : 17/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 18/20

92%

GENRE : *SHOOT'EM UP* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *7* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

Nos bons "teupos" de Core Design ont lâché l'hélico de Thunderhawk 2 Firestorm pour le tank. Vous repartez de nouveau en guerre contre le monde avec, en poche, un Predator 1, un tank qui a fait ses preuves. Un jeu pour lequel il faudra du Shell-control si vous voulez tenir le Shock.

Lui, c'est D-Tour, votre tireur attitré. C'est lui qui vous dira quelles modifications apporter à votre engin.



Les armoires servent de sauvegarde. Utilisez-les après chaque mission, c'est essentiel !

Shellsho

SATURNE EUROPÉENNE

+ L'ambiance, la bande son, l'achat de matos pour le tank et la durée de vie font de ce soft un jeu particulier. Si si.

– Pourquoi pas de radar ???

PAR LAURENT

"Da Wardenz",

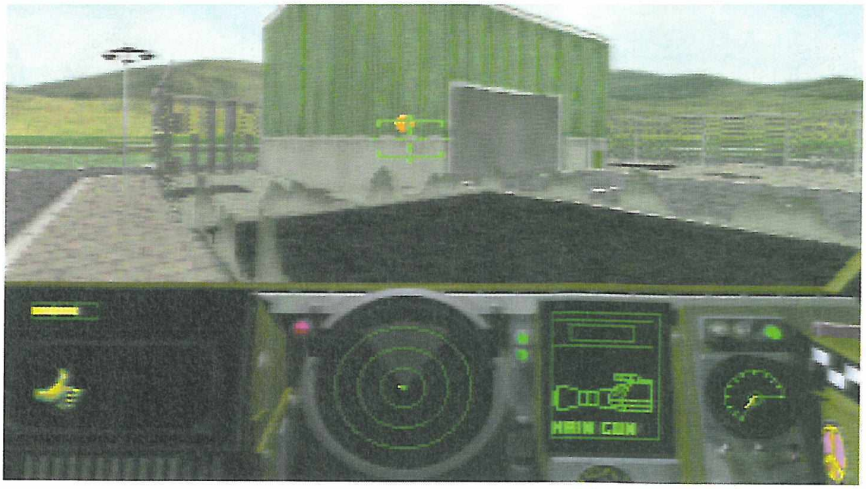
ça fait pas trop rap. Un truc du genre "NT Char", ça l'aurait mieux fait. Mais bon, c'est pas moi qui décide. Toujours est-il que c'est le nom d'un groupe de cinq mercenaires new-yorkais, tous rescapés d'un groupe militaire décimé, tous blacks, tous rappeurs et tous décidés à en finir avec "l'oppression, le terrorisme, la corruption". Bref, s'ils n'ont pas des faces d'anges, ils œuvrent pourtant pour le bien de l'humanité (vous et moi, pas le journal), et Dieu sait si elle n'est pas en forme en 1997. Bon, je vous laisse, parce qu'ils commencent à reluquer mon blouson et mes Nike... À 100 sacs la paire, ça me ferait mal...

Je ne crains plus personne sur mon Predator 1

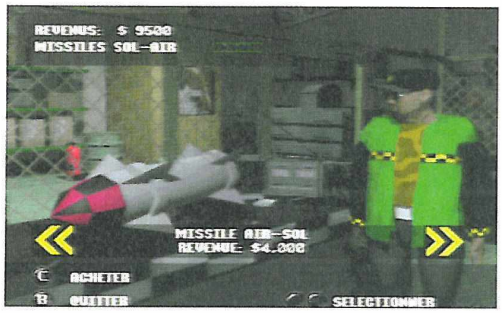
Jeune recrue des Da Wardenz, c'est en rasant les murs que vous pénétrerez dans l'univers des ces rappeurs. Entré dans leur planque, vous ferez connaissance de chacun des hommes du groupe. Chacun a sa spécialité : mécanicien, tireur, DJ (méga important, ça) ou encore chef. Ça, ça l'est encore plus. C'est à lui qu'il faut cirer les baskets. Bref, tout ce petit monde va vous aider dans votre quête contre les oppresseurs, dealers et autres terroristes. Première étape : le briefing. Pour ce faire, vous allez avoir l'honneur de faire la connaissance d'un fauteuil, celui de Man. Ben oui... Man, c'est le big boss, le Charlie des Da Wardenz. On ne le voit que de dos, mais l'important, c'est qu'on l'entende. C'est lui qui vous briefera sur les 25 missions que vous aurez à effectuer. Une fois mis au parfum, il ne vous restera plus qu'à monter dans votre char, le Predator 1. Soit, on vous a refilé le plus vieux de tous, mais vous êtes un bleu et il va falloir faire vos preuves. Et Man vous fourni l'occasion idéale en vous envoyant détruire une colonnie de blindés qui attaquent les secours humanitaires de l'ONU.

Je file à plus de 100 !

Bon, c'est où l'accélérateur ? Ok... Bon ça démarre lentement, mais c'est normal, ce n'est qu'un tank. Par contre, si je suis à l'arrêt et qu'on me canarde, je fais comment pour éviter l'obus ? Bon, c'est pas tout ça, mais maintenant que je suis lancé, je vais peut-être essayer de tourner la tou-



Certains bâtiments peuvent être détruits. Dans la première mission, il faudra vous méfier. Vous devrez exploser les citernes vertes, mais éviter de détruire les bâtiments des secours humanitaires. Sinon, vous allez tâter du parapluie de Sœur Emmanuelle.



Lui, c'est le roi de la magouille. Il vous fournira tout pour votre tank : réparations, missiles sol-air, appui aérien, blindage… Mais il vous faudra les thunes si vous voulez en profiter…

Les hélicos, c'est les plus pénibles. Ils tournent au-dessus de vous, ils agacent leur monde et, en plus, à la mitrailleuse, ils sont super longs à détruire.

ck

relle… Bon, c'est avec les boutons latéraux. Cool, c'est réaliste. On peut avancer dans une direction et tirer dans une autre. Par contre, il faut se méfier, car dans ces conditions, vous ne voyez plus la route, et si un tank, une rivière ou un mur se présentent à vous, vous irez vous encastrer dedans, comme au Tetris. Bref, j'avance prudemment quand soudain, ô stupeur, un char ennemi ose se dresser sur ma route. Courageux le bougre ! Bon, j'essaie de le locker (au début, c'est pas évident, mais rapidement on prend le coup pour viser) et je lui balance ma spécialité : un pruneau fourré au TNT. Il se le prend en pleine face et explose en laissant tout autour de lui une énorme masse de déchets métalliques alors que moi je m'aperçois que le char a eu un léger recul lors du tir. Ça aussi, c'est réaliste… Par contre, l'hélico qui se pointe à l'horizon, je vais devoir me le farcir à la mitrailleuse. Et pour cause… Le canon de mon Predator peut tourner à 360° mais est incapable de viser en hauteur. Il me semble pourtant que dans la réalité cela est possible… Dommage. C'est encore plus dommage car abattre l'hélico à la mitrailleuse, c'est aussi long que tuer "un âne à coups de figues molles". Mais dans l'ensemble, je dois avouer une chose : mon tank est cool et réagit bien, même si sa lourdeur énerve parfois. Cela dit, c'est normal, c'est un tank. Z'avez déjà vu un tank griller une Ferrari au démarrage ?

Je sens les trépidations de ma machine

Au fur et à mesure des missions, vous aurez des objectifs bien différents. Il s'agira parfois de détruire des colonnes de blindés qui assiègent des secours humanitaires en Europe de l'Est, de stopper un trafic de drogue en Amérique du Sud, ou encore de délivrer des otages retenus par un dictateur africain… Bref, c'est assez varié et les missions ressemblent beaucoup, dans leur esprit, à Thunderhawk 2. Si celles-ci sont variées, je regrette tout de même que le tank ne profite pas de ses capacités. Un tank, ça grimpe partout, ça peut rouler sur un muret, monter des collines abruptes… Malheureusement, Shellshock a dû être programmé en Belgique.

Bonjour Charlie !

Shellshock vous fera goûter aux joies des combats de rue, mais vous promènera aussi en Europe de l'Est, en Afrique, en Asie…

Les tanks sont vraiment impressionnants. Bon boulot !

"le plat pays".. En effet, les programmeurs n'ont pas donné de relief aux terrains d'opération et c'est dommage... Par contre, côté adversité, c'est l'opulence. Plus vous avancerez, plus vos ennemis seront nombreux, coriaces et intelligents. Les 25 missions de Shellshock tournent au défi, et cela ne peut que profiter à la durée de vie du jeu. Jeu qui dans l'ensemble est agréable, et ce même si l'action semble parfois répétitive. Dernière doléance : pourquoi ne pas avoir prévu une carte ? On a bien un bout de plan, mais pour repérer les objectifs dessus, c'est pas la peine... Toujours est-il que Shellshock dégage une bonne ambiance rappeuse et que sa 3D texturée est parfaitement bien gérée par la Saturn, tout comme celle de Thunderhawk 2. Notons quand même un léger clipping qui n'handicape pas du tout le jeu... C'est juste une précision... Enfin, le jeu a une autre qualité : il séduira autant les stratèges que les bourrins. Dans certaines missions, vous pourrez avancer comme un débile, canardant tout le monde, mais dans d'autres, devant l'adversité, vous devrez apprendre à ruser... Bref, Shellshock, même s'il est un demi-ton en-dessous de Thunderhawk 2, est un très bon jeu, soigné et dont la durée de vie vous assure d'un bon investissement. Et si en plus vous aimez le rap, alors là, vous serez aux anges, puisque les musiques sont carrément réussies. Allez, je peux pas m'en empêcher : Yo. Voilà. Ça m'a échappé.■

EN RÉSUMÉ

L'ambiance de Shellshock est parfaitement bien réussie. Les graphismes, même si les couleurs ne sont pas toujours en nombre suffisant, sont réussis et, en règle générale, il est évident que Core Design maîtrise bien la 3D sur Saturn. Côté fun, les amoureux du genre trouveront ici tout ce qu'ils aiment, difficulté, adversité, action... Les ingrédients sont là, et la sauce prend bien.

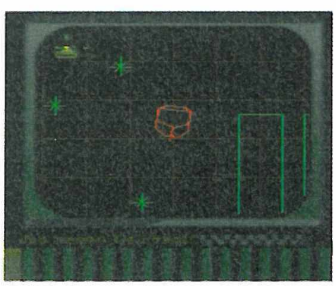
Lorsqu'un obus vous arrive dessus, comme celui-ci, ne rêvez pas : vous ne pourrez pas l'éviter. Un tank, c'est pas un scooter. Pour le faire démarrer et tourner en une demi-seconde, c'est du domaine des X-Files.

Ce camion contient de la cocaïne et vous devrez l'empêcher de prendre la fuite. Un obus dans le truc et on n'en parle plus...

Vous pourrez atteindre vos ennemis de loin, comme ici. Pour savoir si vous êtes bien sur lui, il suffit de ragarder sur votre viseur si le rectangle est apparu. Si c'est le cas, le tank est locké.

Cette caisse, c'est votre meilleur moyen de ramener des thunes. Elle contient des munitions. Ramassez toutes celles que vous pourrez...

Lorsque vous détruirez un objet, vous le verrez exploser dans tous les sens. Spectaculaire et bien réalisé.



Ça, c'est le plan (à taille maximum) que vous avez pour vous aider dans vos missions. Sérieusement, c'est un peu juste.

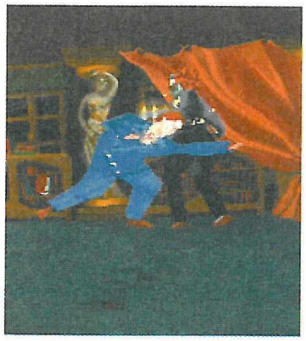
Voilà un otage que vous allez devoir ramener. Pour le récupérer, rien de plus simple : roulez-lui dessus... Paradoxal mais efficace.

Shellshock

SON : 17/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 17/20

87%

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *CORE DESIGN* • EXISTE SUR : *PS, PC CD* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *25* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*



Un grand classique des jeux d'aventure : placez une feuille de journal sous la porte, faites tomber la clé qui se trouve dans la serrure et récupérez-la en reprenant le journal !

À court de munitions, vous pourrez filer des coups de poing et même des coups de boule !!!

Les ennemis sont très nombreux et les combats très fréquents par conséquent. Ne vous perdez pas dans ce labyrinthe...

Les jeux PC commencent à voir le jour sur Saturn et Jack is back en est un lui aussi. C'est un jeu d'aventure et d'action d'un concept un peu particulier, comme vous allez le voir...

Alone in the Dark 2
Jack is Back

SATURN EUROPÉENNE

PAR FRANCIS

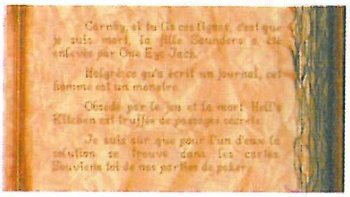
Dès les premières

secondes de jeu, le ton est donné. Vous arrivez en taxi devant une immense propriété. Vous déposez la mallette que vous avez à la main devant la grille d'entrée, avant de vous éloigner. Quelques secondes plus tard, tout explose et vous pouvez alors entrer ! Le garde, étourdi, se relève peu de temps après, mais vous l'abattez aussi sec. Manifestement, vous n'êtes pas venu cueillir des fleurs ! Avec des méthodes qui ressemblent à celle de Jean Réno dans le film Léon, on accroche tout de suite à l'aventure. L'ambiance sonore est très sympathique avec des musiques aussi belles que curieuses et l'on entend de plus plein de sons réalistes comme nos pas sur le parquet ou le carrelage. C'est très bien ! L'intrigue est intéressante et accroche bien le joueur. On se retrouve face à des énigmes et même perdu dans un mini-labyrinthe. On récupère de nombreux objets qu'il faut parfois associer (la corde avec le grappin par exemple) et même des livres ou des documents qui nous sont lus en français. Graphiquement, si les personnages sont taillés à la hache, les décors ressemblent à des peintures, des tableaux artistiques. Le style m'a bien plu et change de ce que l'on a l'habitude de voir, encore et toujours. Malheureusement, Jack is back a aussi de nombreux défauts.

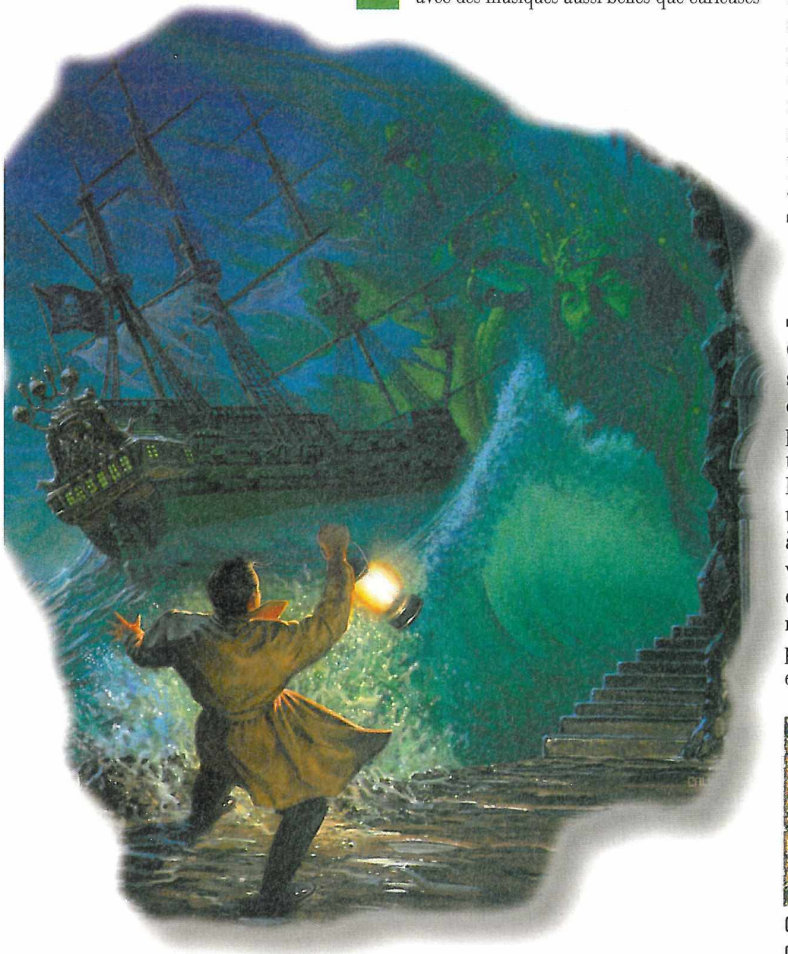
EN RÉSUMÉ

Avec de gros problèmes de maniabilité et d'animation, il ne reste à Jack is back que son ambiance, son intrigue et son style pour nous attirer. Il y parvient malgré tout, mais au prix de combien d'efforts de notre part !?

Suivant la direction dans laquelle vous vous déplacerez, vous verrez votre personnage dans des angles de vue différents. C'est très agréable.

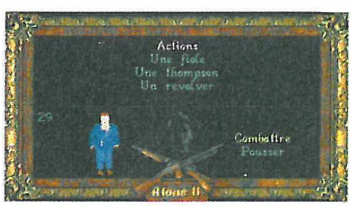


Ces quelques lignes vous seront lues en français. Le jeu vous placera devant pas mal d'énigmes...



Des défauts surprenants et très pénalisants

On remarque tout de suite de gros ralentissements et de longs accès-disque entre les changements d'écrans. Le déplacement du personnage est parfois très lent. On se fait tirer dessus et l'on ne parvient pas à fuir. Pire encore, notre tir se déclenche lui aussi très lentement. Vous avez donc tout intérêt à sauvegarder avant chaque combat !!! On voit aussi quelques bugs et des incohérences dans les déplacements des ennemis. L'animation s'en trouve très altérée ! Elle est pourtant assez réaliste et l'on voit par exemple les ennemis recharger leur arme, ou s'écrouler au sol... La maniabilité a aussi un gros défaut parce qu'il est extrêmement difficile d'apprécier si l'on va bien tirer sur l'ennemi. Il n'y a pas de viseur pour nous renseigner et il faut viser au jugé. On a ainsi vite fait de gaspiller nos munitions en tirant dans le vide. De plus, la vue changeant en fonction de notre position (un coup on se voit de côté, de face ou de haut...), on ne voit parfois pas l'ennemi !!! Il faut alors se déplacer et espérer qu'une meilleure vue s'affiche !!! Bref, animation et maniabilité sont les talons d'Achille de ce jeu. Défauts qui étaient moindres sur la version PC... ■

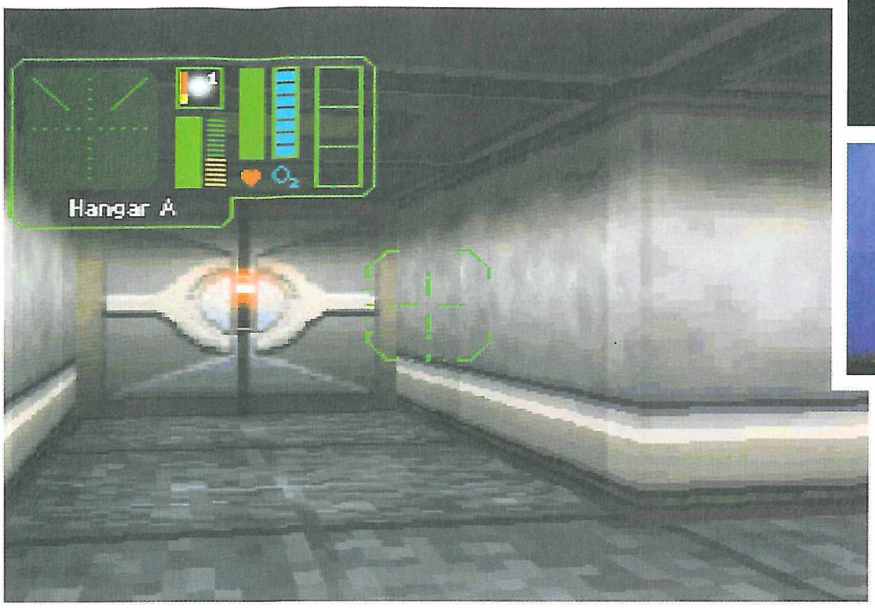


Choisissez dans le menu vos actions et tous les objets que vous trouvez.

GENRE : AVENTURE • ÉDITEUR : INFOGRAMES • EXISTE SUR : PC • PRÉVU SUR : PS • NOMBRE DE CD : 1 • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : OUI

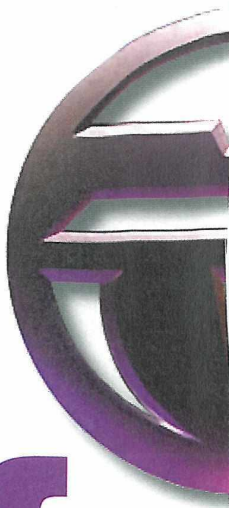
SON : 17/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 12/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 15/20

79%



Votre premier défi sera de trouver la salle de contrôle. Une épreuve d'orientation très compliquée puisque vous n'avez aucune carte des lieux ! À vos crayons...

Le système de communication fonctionnant, vous parviendrez à informer le monde extérieur de l'attaque de la base.



Defc

SATURN EUROPÉENNE

Ça ressemble à Doom, ça a la couleur de Cosmos 1999 (la série TV), mais Defcon 5 est en réalité un jeu d'action et de stratégie aux apparences plutôt trompeuses ! Pour ne pas vous planter, lisez...

P A R F R A N C I S

Votre prédécesseur

ayant trouvé la mort, c'est vous, en tant que cybernéticien, qui avez été envoyé sur la station minière désaffectée du nom de MRP6F. La séquence cinématique d'introduction nous plonge déjà dans le trip, avec en prime une musique qui y contribue largement. Mais dans cette séquence, on découvre aussi que la direction semble mijoter quelque chose derrière votre dos et ça, ce n'est pas pour vous rassurer...

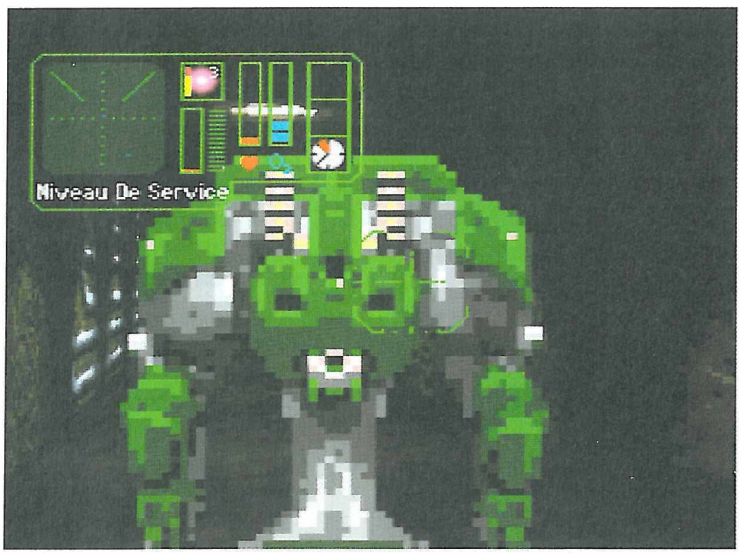
Un début de mission difficile

Dès votre arrivée, une voix sortant de haut-parleurs, vous demande de rejoindre immédiatement la salle de contrôle. Tout au long du jeu, cette voix féminine interviendra à chaque événement (un ascenseur qui arrive, un ennemi qui s'approche, une découverte, une alerte...), mettant une ambiance très soutenue. Les nerfs à fleur de peau, on sautera presque de peur à chacune de ces interventions, surtout lorsqu'elle débutera sa phrase en disant : «Attention !». Les musiques sont tout aussi stressantes et le bruit des sas qui s'ouvrent est bien réalisé. Tout cela met une sacrée atmosphère ! Votre premier défi est donc de trouver la salle de contrôle. Pour ce faire, vous n'avez aucun indice, si bien que vous pourrez soit la trouver rapidement -mais par chance-, soit errer des heures durant dans les couloirs sombres de la station ! Vous entendrez que la base est attaquée, vous ne pourrez rien y faire et rapidement, vous serez envahi par des monstres. Très vite à court de munitions, ce sera la fin ! Le jeu a pour cela un démarrage très difficile. Avec des graphismes pauvres, sombres et pixélisés, vous en aurez vite marre, d'autant que la maniabilité n'est pas très bonne. On se cogne facilement aux murs, on s'accroche et on perd le sens de l'orientation, ce qui n'arrange pas notre affaire. En plus, l'animation n'est pas très fluide lors des mouvements de rotation. Tout est réuni là pour nous faire abandonner.

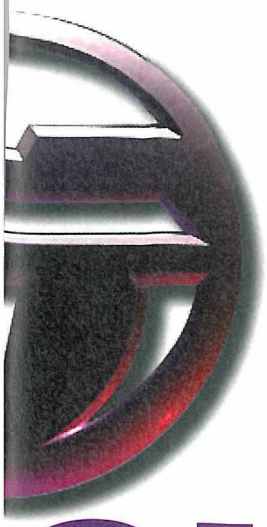
Sur cette vue satellite, vous pouvez voir votre base, les tourelles de combat et des objets suspects que vous devrez inspecter à l'aide d'un droïde spécialisé.

Ça s'améliore vers la fin

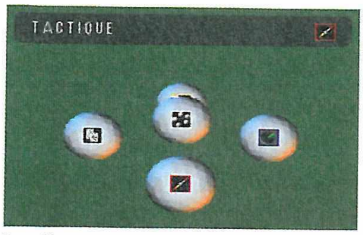
Une fois dans la salle de contrôle, vous aurez accès au système informatique. Un système complexe, autant par sa structure que par son utilisation. Là encore, la maniabilité n'est pas impeccable à cause du manque d'ergonomie des commandes. Il faudra du temps pour s'y familiariser !



Des intrus parviendront à entrer dans la base. Votre radar vous les indiquera. Tirez sans attendre !



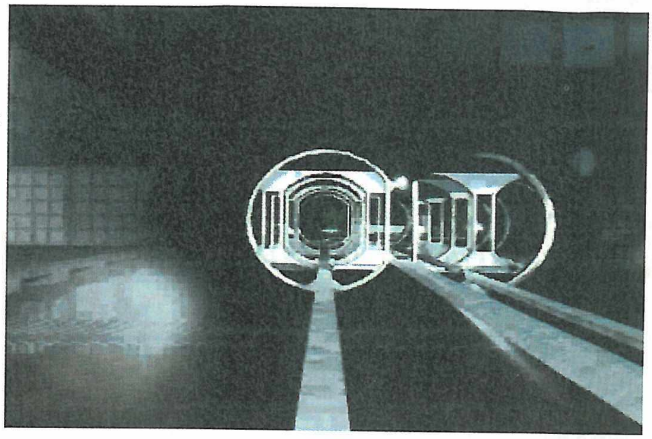
Defcon 5



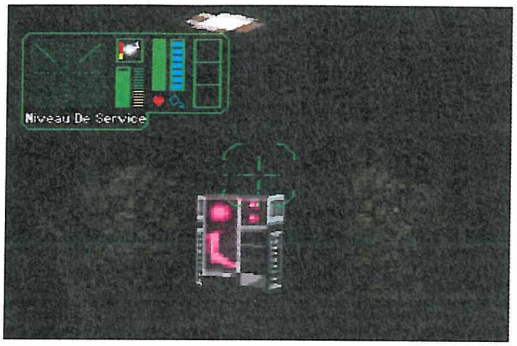
Ce machin-truc-bidule n'est autre que le système informatique de la base. Vous aurez intérêt à vite vous familiariser avec...

EN RÉSUMÉ

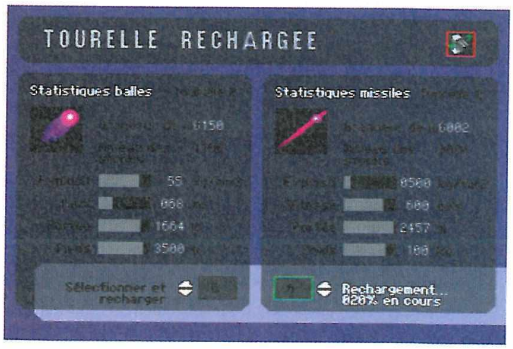
De qualité technique médiocre (graphismes pixélisés, animation pauvre, maniabilité complexe et délicate), Defcon 5 se rattrape en partie grâce à l'originalité de son scénario, à son ambiance et à l'intérêt qu'il arrive tout de même à susciter. Un jeu qui reste un peu décevant.



La station étant assez vaste, vous utiliserez des petites navettes sur rail pour passer d'un bâtiment à un autre, un peu comme un métro.



Vous trouverez de l'énergie, des munitions et d'autres objets qui vous permettront d'utiliser à 100% le système de défense de la base.



La partie stratégie et gestion est importante. Pensez à recharger les tourelles de combat afin qu'elles satisfassent à leur rôle.

+

Une voix nous guide durant tout le jeu pour nous donner de bonnes et de mauvaises nouvelles. Rapidement, on craint le pire à chaque fois qu'on l'entend... Quelle ambiance !

MATCH CONTRE

ROBOTICA

Il est certain que si vous recherchez l'ambiance de Doom, vous serez mieux servi par Robotica que par Defcon 5 qui est, quant à lui, plus axé sur la stratégie et la gestion et dont la partie tir est bien moins excitante. Robotica est de toutes façons un bien meilleur parti.

Vous devrez installer le nouveau logiciel de défense puis parcourir la base à la recherche de différents objets dont certains vous permettront d'avoir accès à toutes les fonctionnalités du système, à l'autodestruction et au contrôle des droïdes par exemple. La base est vaste et sur plusieurs étages, alors bon courage ! Le côté recherche est donc intéressant et vous prendra beaucoup de temps en investigation. Le système informatique vous permettra de communiquer avec l'extérieur, d'avoir accès à des archives et de contrôler des tourelles de combat pour repousser les attaques ennemies. Vous devrez penser à les recharger également ! Une stratégie assez intéressante aussi, même si finalement elle ne s'avère pas si poussée que cela. Mais alors qu'on commence à bien tout maîtriser et à être à fond dans le jeu, on réussit à sauter dans une navette après avoir activé le système d'autodestruction et c'est la fin du jeu ! Une fin qui arrive comme un cheveu sur la soupe alors qu'on n'a visité qu'un quart de la base ! Heureusement, plusieurs fins sont possibles, ce qui vous poussera à enchaîner les parties... ■

Il vous sera possible de contrôler à distance les six tours de défense afin de repousser les vaisseaux ennemis.

Trouvez un terminal d'ordinateur pour obtenir la carte de toute la station. Des informations précieuses !

–

Le côté action et le côté stratégie ne sont pas assez poussés et la réalisation technique générale n'est pas très soignée.

SON : 16/20
GRAPHISME : 10/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 12/20
INTÉRET : 15/20

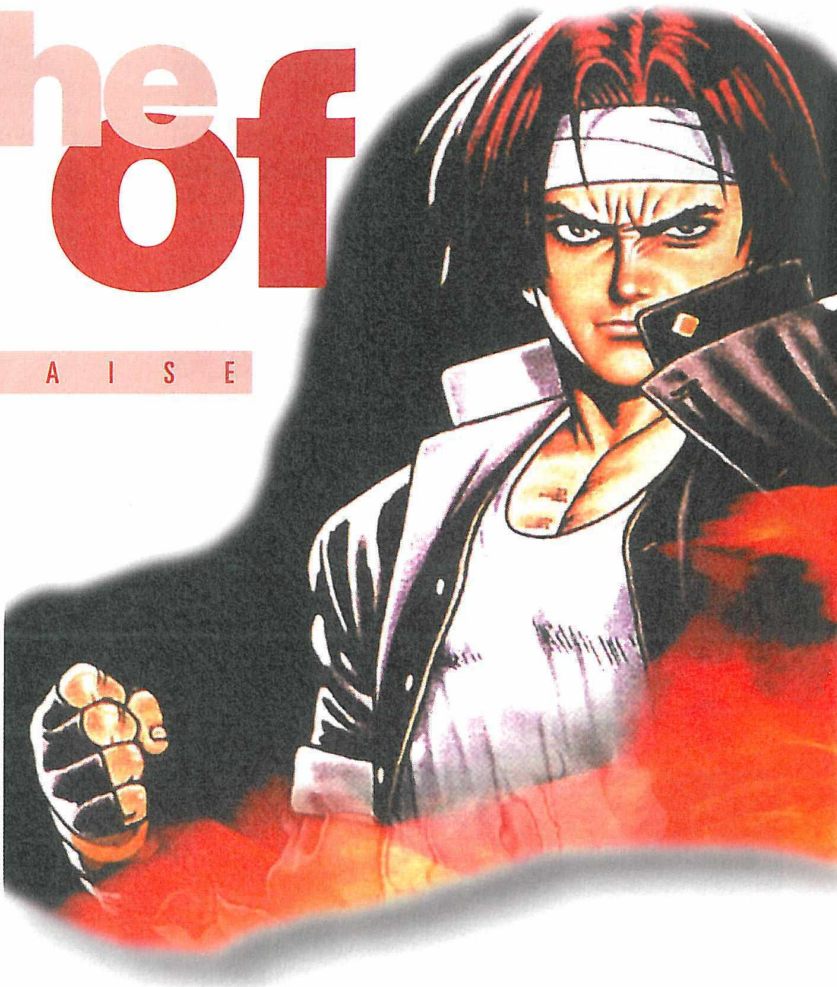
79%

GENRE : *ACTION/STRATÉGIE* • ÉDITEUR : *GT INTERACTIVE* • EXISTE SUR : *PLAYSATION, PC CD* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *N.C.* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

The king of

SATURN JAPONAISE

Voilà ce qu'on appelle la tornade blanche. Impressionnant non ?



Tout d'abord,

PARLONS

il convient de rappeler qu'à l'heure actuelle The King of Fighters '95 (ou KOF '95 pour les connaisseurs) n'est seulement disponible qu'en import, c'est-à-dire en version japonaise. Ne vous attendez donc pas à le retrouver dans les grandes surfaces. Par contre, vous pouvez toujours essayer les étagères des boutiques spécialisées en ce domaine. Bon, ceci spécifié, entrons maintenant dans le vif du sujet.

Sega/SNK, même combat ?

Jusqu'à présent, seuls les possesseurs de Neo Geo (sous-entendu Neo Geo CD) pouvaient se targuer de disposer de l'un des meilleurs jeux de baston 2D existant au monde. Mais avec la récente alliance entre Sega et SNK, ce monopole est rompu. Désormais, SNK, à qui l'on doit entre autres la saga des Fatal Fury ou encore Art of Fighting, développera ses produits sur Saturn et vice-versa. KOF '95 est donc le tout premier de la série (et sûrement pas le dernier !) à être converti. En développant sur Saturn, SNK fait preuve d'intelligence puisqu'ainsi la firme touche un plus large public, public qui ne demande que ça par ailleurs. Sur Saturn, tout le monde le sait, les jeux sont inscrits sur CD. J'ne prends pas beaucoup de risques en disant cela. Eh bien, l'éditeur SNK perpétue ce rite immuable. Toutefois, il y apporte sa touche personnelle en nous offrant en prime une... cartouche. J'en vois là qui se demandent déjà qu'est-ce que c'est que ce souk ? En fait, celle-ci, la " Twin Advanced Rom System ", est là pour garantir au joueur une conversion aussi fidèle que possible de l'original et permet, par la même occasion, des temps de chargement plus que corrects.

Que faire face à un mec en tongs de bois ?

Quel est le menu du jour ?

Après une brève introduction, simple mais efficace, le joueur se retrouve face au menu principal. Celui-ci propose différents modes de jeu, cinq au total. Cela commence par le mode Single Play dans lequel vous n'aurez qu'à battre un membre du trio adverse pour passer à l'étape supérieure. Cela se poursuit par le mode Team Play, le plus intéressant à mon goût, où vous choisirez une équipe de trois combattants à opposer à une des huit autres formations. Avec le mode Single All, vous affronterez tour à tour tous les autres belligérants. Enfin, les modes VS (Single VS et Team VS), vous permettront de jouer à deux, soit avec un seul bonhomme, soit avec un Team chacun. Du côté des options, le jeu offre le choix. En effet, il existe huit niveaux de difficulté

Ce soir, on vous met, on vous met encore le feu !

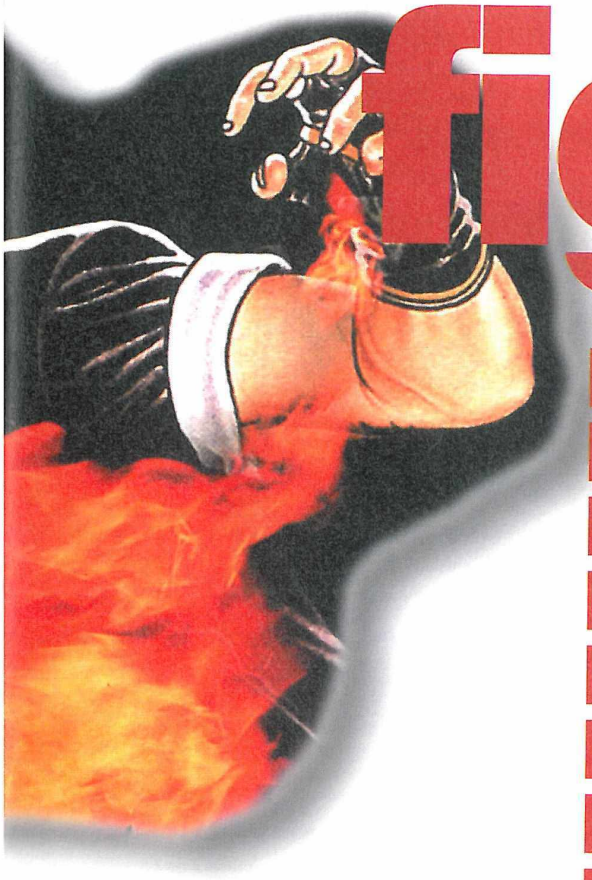
+

Le nombre impressionnant de combattants suffit à lui seul pour conférer au jeu une durée de vie quasi-illimitée. Sans parler du Team Play !

-

Le seul reproche que l'on peut adresser à KOF '95 (si on cherche vraiment la petite bête !) est son contexte sonore.

fighters '95



Sorti l'an dernier, The King of Fighters '95 atterrit aujourd'hui sur la Sega Saturn. Et quel atterrissage ! Pour l'avoir remarqué, ça on l'aura remarqué ! On s'est même tous jetés dessus comme des chiens sauvages. Résultat des courses, c'est à celui qui mord le plus que revient le test. Miam !

Il est complètement louf ce Chang. Pour se charger, il frappe frénétiquement son boulet sur la tronche.

On n'échappe pas aux boules de feu issues de Street Fighter.

(vous aurez vraiment de quoi faire !) et le joueur peut configurer ses touches à sa convenance. Parfait pour les pros du paddle !

L'un des points forts de KOF '95, c'est incontestablement le nombre faramineux de personnages. Imaginez un peu 24 combattants tous aussi percutants les uns que les autres et vous verrez ! Parmi eux, vous trouverez la séduisante Mai Shiranui (elle a des arguments de poids), les frères Terry & Andy Bogard et bien d'autres encore. Comme à l'accoutumée, chaque combat-

Que c'est humiliant de perdre face à une femme.

MATCH CONTRE

STREET FIGHTER ALPHA

Franchement, comment voulez-vous que je départage deux softs aussi excellents que ces deux-là ! Dans tous les domaines, ces softs excellents, et je les adore tous les deux. La

différence, ce sera vous : soit vous préférez l'esprit Capcom, soit celui de SNK. Dans les deux cas, précipitez-vous sur ces deux jeux.

tant dispose de techniques de combat qui lui sont propres avec une palette de coups allant du simple coup de poing/pied aux supers coups foudroyants en passant par les coups spéciaux (au minimum six par personnages : tourbillon, onde de choc...). Je ne vous parle même pas des possibilités d'enchaînements qui sont innombrables. Les mouvements sont non seulement très variés, mais ils sont de plus d'une rapidité hallucinante. Pas le temps de souffler une seule seconde ! Les protagonistes peuvent tout faire ou presque. Ils peuvent courir, s'accroupir, sauter en l'air, choper ou prendre l'adversaire de vitesse, esquiver une attaque, se concentrer pour augmenter leur énergie psychique et même, insulte suprême, narguer leur adversaire. Bref, la totale quoi ! Ceux qui croient encore qu'un jeu de baston consiste seulement à appuyer sur toutes les touches pour remporter la victoire se fourrent le doigt dans l'œil. Avec KOF '95, il vous faudra de nombreuses heures d'entraînement avant de maîtriser parfaitement tous les personnages. Outre les 24 personnages initiaux, le titre vous réserve quelques surprises comme, par exemple, deux boss cachés : Saisyo Kusanagi et Omega Rugal. A vous de les découvrir !

Beauté fatale ?

Tout comme les personnages, les décors, au nombre de neuf, sont en 2D. Ils sont splendides, avec un souci du détail certain. En effet tout, je dis bien tout, est animé. Ainsi, il n'est pas rare que le public, en arrière-plan, fasse part de sa présence. Avec KOF '95 sur Saturn, SNK fait très fort. La réalisation est sublime, un véritable chef d'œuvre ! Les graphismes sont fabuleux, les animations extrêmement variées et la jouabilité est au top. Mais que demander de plus, franchement, hein ? Seul le contexte sonore pèche un peu. Il reste toutefois de bonne qualité. Par rapport à des produits comme X-Men, Vampire Hunter ou encore Street Fighter Alpha de chez Capcom, KOF '95 fait parti incontestablement des leaders. Il s'agit là du jeu de combat 2D le plus complet qu'il m'ait été donné de voir. Une chose est sûre, après avoir touché à KOF '95, il vous sera difficile de le lâcher. Bref, c'est la Rolls Royce des jeux de baston 2D. Il vous faudra tout de même attendre la bienveillance d'un distributeur pour le voir paraître un jour dans notre beau pays. Patience ! ■

Préparez-vous, chers amis car vous allez connaître la fureur d'Oméga Rugal.

Un trio de choc parmi tant d'autres.

Aurait-il pris feu en tombant de l'arbre ou en prenant le coup de Ralf ? Grande question.

Voici un coup des plus jouissifs : éclater l'adversaire par terre.

Un dragon punch au finish histoire de montrer sa classe.

Avec un peu de persévérance, vous arriverez peut-être à atteindre Saisyu Kusanagi.

Umega Rugal aime les grands cercles pour déclencher ses éclairs rasants.

Voici quelques persos en gros plans, histoire d'apprécier leur belle gueule.

EN RÉSUMÉ

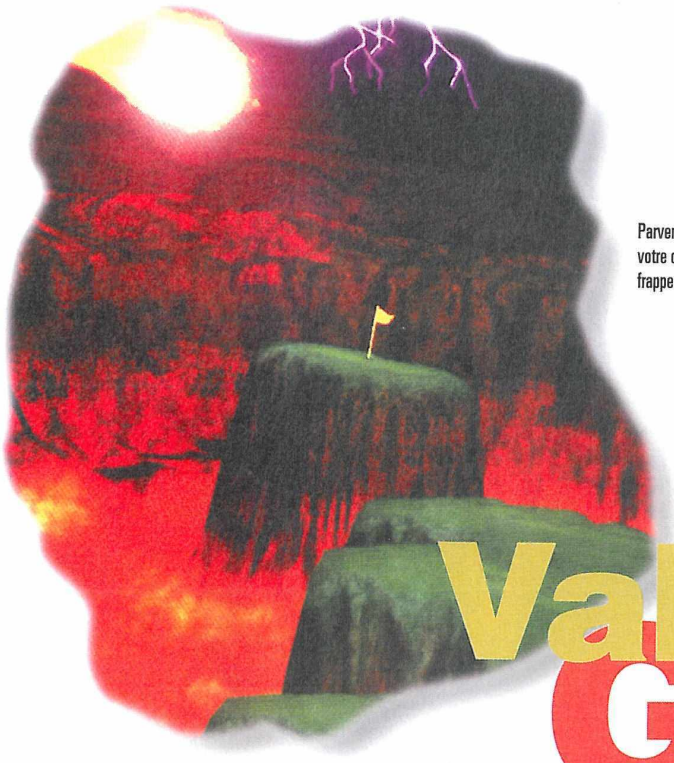
KOF'95 est sans nul doute le meilleur jeu de baston 2D existant sur la Satum, voire même au monde. Il remet à sa juste place ce type de produit que l'on croyait relégué au rang des antiquités avec l'arrivée massive des jeux en 3D.

The king of fighters '95

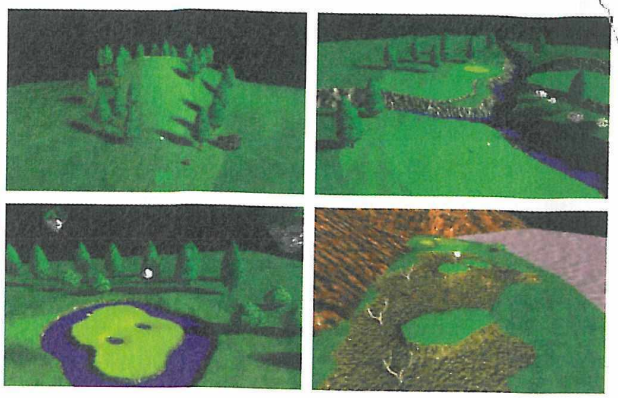
SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 19/20

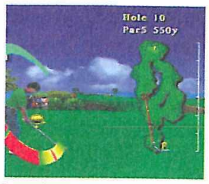
94%

GENRE : *COMBAT* • ÉDITEUR : *SNK* • EXISTE SUR : *NEO GEO, NEO GEO CD, ARCADE* • NOMBRE DE CD : *1 + UNE CARTOUCHE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *8* • NOMBRE DE COMBATTANTS : *24+2* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 OU 2* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*



Voici quelques-uns des dix-huit trous. Rien à voir avec les parcours traditionnels. Ceux-là sont imaginatifs et, disons-le, casse-gueule !





Parvenez à donner la puissance maximum à votre coup et vous pourrez déclencher des frappes spéciales !

EN RÉSUMÉ

Ce n'est pas le meilleur jeu de golf sur Saturn mais en tout cas, c'est le plus original. Ceux qui s'endormaient auparavant le paddle à la main seront très intéressés par les parcours et les coups spéciaux. Un excellent jeu qui ne pèche que par son ambiance et par quelques bugs dans l'animation.

Valora Valley Golf

SATURN EUROPÉENNE

Les trous sont difficilement accessibles, les golfeurs frappent des balles spéciales : Valora Valley golf n'est pas un jeu comme les autres. Il fait preuve d'innovation et c'est déjà un bon point. Difficile pari pour un golf...

PAR FRANCIS

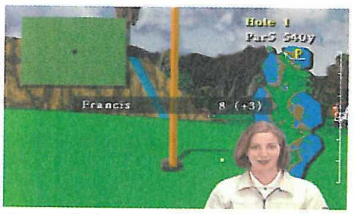
Voilà le jeu que

vous attendiez tous, du golf «acrobatique», avec un parcours délirant et 18 trous, tous plus curieux les uns que les autres, qui représentent un véritable défi. Peut-être avez-vous déjà joué à des mini-golfs pendant l'été ? Eh bien, vous retrouverez dans ce jeu un fun à peu près similaire. Imaginez-vous lançant une balle sur une pente si raide qu'elle vous revient dans les pieds ou, encore, voir votre pauvre balle ricocher contre une montagne pour finir sa course on ne sait où ! Si le premier trou est classique, le cadre l'est moins... Le ciel et les arrière-plans sont absolument magnifiques de réalisme, le jeu est entièrement texturé et même les objets en premier plan sont détaillés avec finesse. Des graphismes excellents. Il faut juste regretter que les textures disparaissent lors des déplacements pour réapparaître ensuite. Ça ne donne pas un super effet, mais bon...

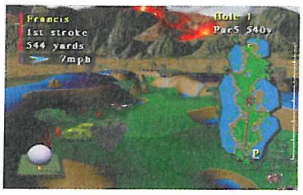
Le quadrillage du green permet de se donner une idée du nivellement du sol.

Un swing magique

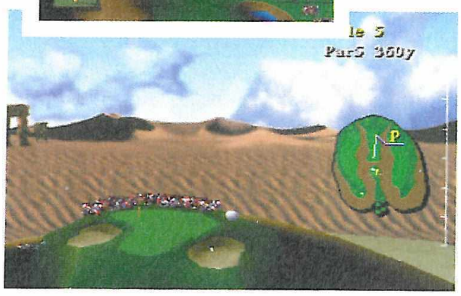
Lors des swings et dans certaines conditions, il vous sera possible d'effectuer quatre frappes spéciales au total ! Ainsi agrémenté, vous pourriez penser que Valora Valley Golf est plus axé action que simulation. Mais il n'en est rien. Ce jeu demeure une véritable simulation, avec effets de balle, vent, sélection du tee, choix des clubs, plusieurs modes de jeu (Open du Diable, Tournoi, Stroke, Skins ou Match Play, Entraînement) ainsi qu'un swing pratique et efficace, tout comme l'était celui de Peeble Beach Golf Links. Une maniabilité très agréable. Mais pour un jeu de cette originalité, les musiques et les effets sonores restent très classiques. On n'entend qu'occasionnellement les acclamations du public et rien d'autre, pas d'oiseaux qui chantent, pas de bruits suspects... Pour ce qui est de l'animation, on remarque des bugs d'affichage certainement dûs à la complexité des décors. La balle a parfois aussi des ricochets étranges. Lorsqu'à proximité du green on active la vue en fil de fer, la complexité du relief la rend parfois complètement illisible. Sur certains déplacements aussi, l'animation est lente. Enfin, si les digits des golfeurs sont réussies et s'ils vont même jusqu'à se baisser pour regarder le nivellement du green, ils apparaissent ou disparaissent aussi comme un cheveu sur la soupe. Cette remarque est également vraie pour le caddie. Tous ces petits défauts nous laissent le sentiment que le jeu n'a pas été finalisé comme il aurait dû l'être. Rassurez-vous néanmoins, l'animation reste bonne et spectaculaire à maintes reprises. ■



Votre «caddie» intervient parfois pour faire des commentaires du genre : «Quelle jolie approche !». Bon, là avec un + 3 sur ce Par 5, il n'y a pas de quoi pavoiser.



Les décors sont vraiment magnifiques. Vous pouvez surélever la vue pour mieux voir le terrain.



Le «Fire Shot» permet à votre balle de traverser arbres et rochers. Le «Psycho Shot» quant à lui vous permet de contrôler la balle en vol, ce qui est le rêve de tout golfeur !

Trois vues sont possibles : soit vous voyez la balle partir en laissant une traînée derrière elle, soit vous suivez la balle en vol, soit vous voyez arriver la balle.

GENRE : GOLF • ÉDITEUR : VIC TOKAI • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2 • NOMBRE DE TROUS : 18 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 18/20

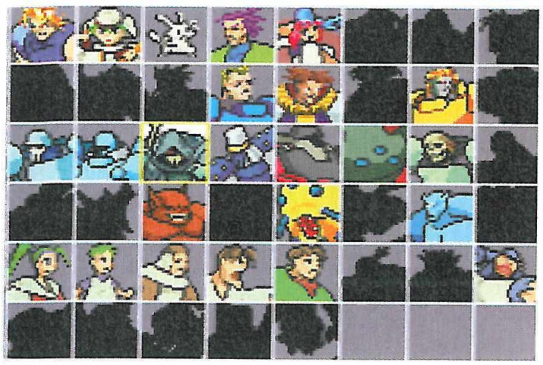
89%

Guardian heroes

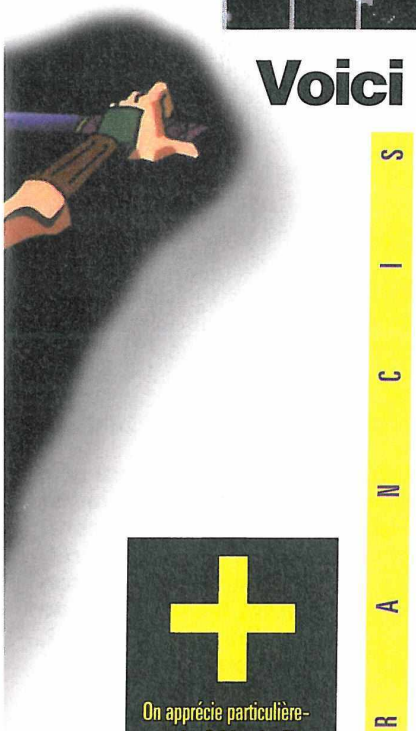
SATURN EUROPÉENNE

Voici le premier véritable Beat'em Up sur Saturn et, comme toute nouveauté, nous étions bien curieux de voir ce que cela allait donner. Les amateurs du genre ne vont certainement pas être déçus.

En mode "Versus", vous avez le choix entre un grand nombre de personnages. Plus vous serez allé loin dans le mode "Story" et plus de personnages seront visibles dans le mode "Versus".



Vous pouvez changer de plan et être en arrière-plan, comme sur la photo, au plan médian ou en avant-plan. À chaque fois, la taille de votre personnage change. Ce changement de plan vous permet d'aller combattre des ennemis, d'esquiver des attaques ou même de contourner des adversaires pour les prendre à rebours.



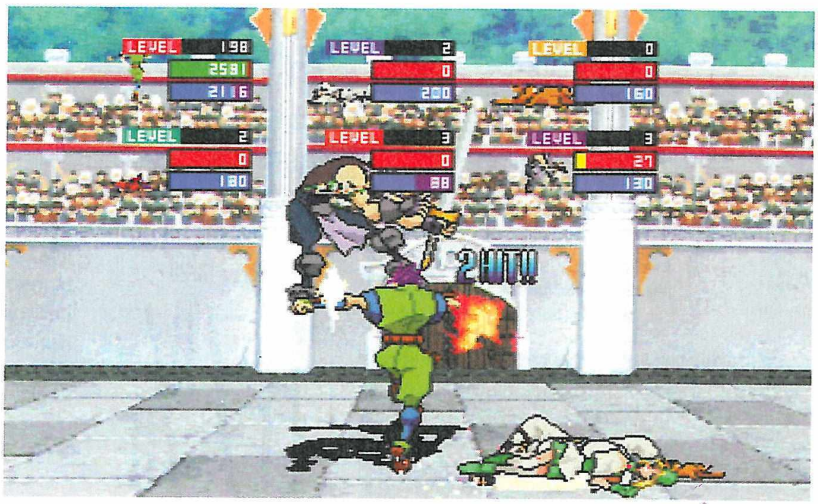
Voici le scénario :

une pauvre gentille jeune fille innocente et fragile a été capturée par des méchants vilains pas beaux ! Vos possibilités d'action : sauter à pieds joints dans votre slip pour foncer la libérer à grands coups de beignes ou finir de regarder Calimero à la télé ? Si vous avez choisi la seconde possibilité, vous n'êtes pas un héros, votre télé vous explose soudainement à la figure et c'est la fin de l'aventure. Si vous avez choisi la première possibilité, allez au paragraphe suivant.

Dans le mode "Story", qui peut être joué seul ou à deux simultanément, vous avez le choix entre ces 4 personnages et ne pouvez pas prendre le même que votre compagnon.

À six, c'est mieux !

Guardian Heroes est un jeu de baston d'une grande originalité, avec une bonne mise en scène et c'est ce qui en fait son intérêt. Le premier point, c'est qu'il est possible de jouer à 6 simultanément, à condition d'avoir l'adaptateur pour manettes évidemment. En fait, on peut jouer à 2 simultanément en mode "Story" et à 6 en mode "Versus". Le second point, c'est que les personnages peuvent évoluer à l'écran sur trois plans, c'est-à-dire se trouver en avant-plan, en arrière-plan ou entre les deux. Ils peuvent aussi passer d'un plan à un autre à tout moment et leur taille change suivant l'éloignement. Le troisième point, c'est que les person-



En mode "Versus", vous pourrez jouer jusqu'à 6. Chaque personnage pourra être tenu par un joueur humain ou par l'ordinateur.

+

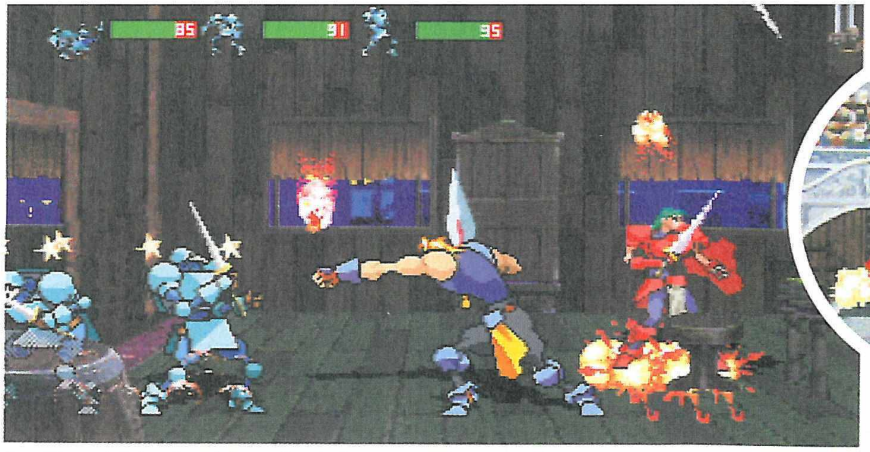
On apprécie particulièrement le côté jeu de rôles ainsi que la magie. Le principe du jeu est original, tout comme le scénario et le grand nombre de personnages, un autre point positif.

−

La bagarre devient parfois confuse, c'est dommage. Le passage d'un plan à l'autre n'est pas assez rapide.

PARFRANCIS

nages, en plus d'utiliser pieds, poings et occasionnellement une arme, peuvent pour certains, faire appel à la magie. Le quatrième point, c'est que les personnages progressent au fur et à mesure de l'aventure comme dans un jeu de rôles. En effet, plus vous combattrez, plus vous obtiendrez d'expérience, ce qui augmentera votre niveau maximum de points de vie et de magie. À la fin de certains niveaux, vous pourrez répartir un nombre variable de points dans les 6 caractéristiques de votre personnage. Enfin, le cinquième point, c'est qu'à certaines occasions, vous pourrez choisir d'aller à tel ou tel endroit, de choisir votre route quoi ! Ainsi, vous devrez recommencer plusieurs fois le jeu si vous voulez découvrir tous les niveaux. Voilà 5 principales raisons pour apprécier ce jeu, mais entrons plus dans les détails...

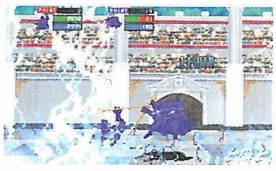


En l'air, faire : Bas, Bas, "C".

Vous utiliserez principalement vos pieds, vos poings et votre arme, conservant votre magie pour les grandes occasions.

Pif, paf, boum, bing, slack, aïe, ouille, pouet, etc.

Ça part dans tous les sens, les pieds volent, les poings planent, les joueurs sautent en l'air, les armes s'entrechoquent et la magie vient couronner le tout. C'est de la vraie castagne ! Certains coups se donnent sur une simple pression d'un bouton, d'autres nécessitent la combinaison de plusieurs touches, mais dans tous les cas, ça s'exécute très bien. Je trouve juste le passage d'un plan à un autre un petit peu lent. D'autre part, comme il peut y avoir plus d'une dizaine de sprites en même temps à l'écran, ça fait fouillis et il est difficile de comprendre ce qui se passe. La maniabilité est tout de même très bonne. Il faut juste trouver un coin tranquille pour choisir la magie à utiliser, une magie qui est très spectaculaire ! Plus vous progresserez en mode "Story", plus vous aurez le choix de personnages en mode "Versus" jusqu'à en obtenir 48, ennemis et Boss inclus. Le jeu possède une bonne variété de monstres, même des loups, des abeilles ou encore des plantes carnivores ! Les graphismes aussi sont variés. Les décors sont beaux, assez complets, bien que souvent pixelisés. Quant aux personnages, ils font contraste avec le reste et auraient tout de même pu être plus fins ! Tout cela est bien animé, ni plus ni moins, et on a droit à quelques timides effets de zoom ainsi qu'à des scrollings multidirectionnels dans les décors. Pour ce qui est de l'ambiance sonore, j'ai trouvé ça très agréable avec plus d'une vingtaine de musiques et une soixantaine d'effets spéciaux. Le jeu a beaucoup de rythme ! Les scènes de baston sont très souvent entrecoupées de dialogues, ce qui donne une bonne mise en scène. Guardian Heroes est un jeu qui ne nous enthousiasme pas forcément au premier abord, mais auquel on s'attache au fur et à mesure qu'on y joue. ■



Même si vous jouez seul, vous serez aidé par un autre guerrier et pourrez choisir sa stratégie de combat. Entre complices, vous ne pouvez pas vous blesser.

Les pouvoirs magiques vont vous en mettre plein les mirettes !

Vous affronterez aussi des ennemis bien plus forts et imposants que les autres. Des Boss, en quelque sorte ! Vos adversaires peuvent, eux aussi, utiliser de la magie. On s'en aperçoit parce qu'ils possèdent une barre de magie en plus de leur barre de vitalité. On s'en aperçoit aussi lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs !

Comme dans un jeu de rôles, votre personnage possède des caractéristiques. Vous obtiendrez un certain nombre de points à la fin de chaque niveau et pourrez les attribuer aux compétences que vous voudrez.

Il vous faudra aussi faire des manipulations manette pour obtenir certains coups. Ici, pour foncer sur l'ennemi, il faut faire : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite, "C".

EN RÉSUMÉ

Guardian Heroes vous étonnera non pas par sa réalisation technique qui est simplement correcte, mais plus par son intérêt, son originalité et son "fun". Son côté jeu de rôles fantastique et, surtout, la possibilité de se fritter à 6 en même temps en font un jeu avec lequel on s'éclate franchement !

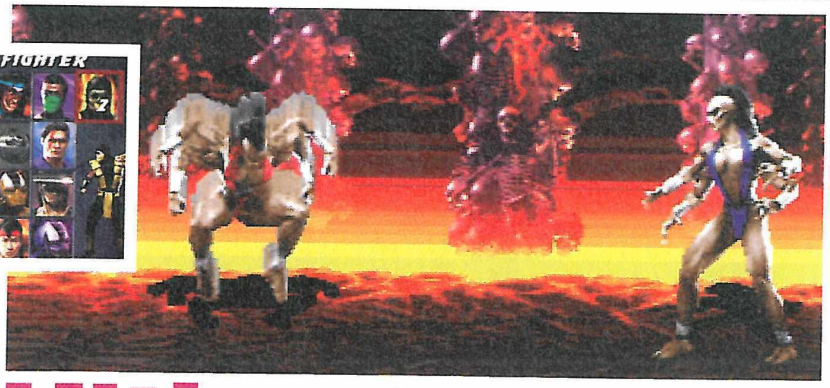
Guardian heroes

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 18/20

87%

GENRE : *BEAT'EM UP* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *30 ENVIRON* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 À 6* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

Cet espèce de morbach, c'est Sheeva. Celle en rouge nous prépare un mini tremblement de terre, dont l'onde de choc va faire très mal.



Au total, ce sont 24 personnages qui apparaissent dans cette version, dont deux Boss et trois persos cachés.

Ultimate Mortal Kombat 3

SATURN EUROPÉENNE

Allô, m'sieur Williams ? Je vous appelle pour vous dire que j'ai une grosse envie de "fighter" et récemment, mes potes, y z'ont fait un tournoi sans me prévenir. Alors voilà, si vous voulez me contacter, j'ai déménagé, maintenant j'habite sur Saturn...

Bon, c'est vrai que Sindel est repoussante, mais elle est puissante. Et pis des belles nanas, y'en a d'autres : Jade, Kitana, Sonya...

Quoique nouveaux, certains décors sont quand même laids. Ici, Sektor combat dans la salle du trône de Shao Khan. Quel privilège !

VOTRE FATALITÉ, VOUS LA VOULEZ COMMENT, SAIGNANTE ?

Comme d'hab', UMK3 possède des fatalités, babalités et des friendships. Et des nouvelles. En plus, il y a aussi des animalités, mais là, il faut faire une Mercy avant. Dans l'ensemble, c'est sympa et sanglant, mais qu'est-ce que c'est dur à faire ! Limite décourageant...

C'est ce cri

PAR KHARMO

pathétique de Scorpion qui a dû émouvoir les créateurs de la série des MK... Sinon, je ne vois pas pourquoi ils nous auraient resservi ce jeu affublé d'un nom à rallonge ridicule mais néanmoins séduisant (Ultimate MK3, pff... Ultimate, si seulement c'était vrai !). En fait, il ne s'agit que d'une "repompe" du MK3 Playstation, avec quelques nouveautés. Sony avait acheté l'exclusivité du jeu pour quelque temps et ce temps, Williams l'a mis à profit puisque MK3 est devenu Ultimate MK3. Tel est pris qui croyait prendre... Alors, au départ on allume sa console (c'est mieux pour jouer) et hop, direct, on prend une petite claque en voyant le menu : 22 persos dont trois cachés. Watchou, ça s'annonce bien ! Puis on s'aperçoit que des stages ont été rajoutés par rapport à MK3. Bon, ils sont moches mais c'est mieux que rien. Et ensuite... euh, ben ensuite, plus rien... Les coups n'ont pas changé et restent décidément pauvres. Pour un jeu de combat, c'est quand même plutôt dommage. Alors bien sûr, les fans verront là une gageure mais que voulez-vous, les MK se suivent... et se ressemblent.

Contre la machine, la difficulté est extrême. Et arrivé aux Boss, c'est carrément l'arrachage de cheveux assuré !

UMK3 : fidèle à la tradition. Même les coups des anciens personnages n'ont pas changé.

«Moins on y arrive, plus on s'énerve» (© Laurent)

Comme nous le fait judicieusement remarquer ici notre petit Laurent (qui a arrêté depuis peu de balbutier), UMK3 est un défi aux joueurs car, en «Normal», les combats sont déjà ardus. Bref, c'est du MK, avec son lot habituel de sang, de Fatalités et d'Animalités. Il y a aussi des "finish" gores et spectaculaires mais trop durs à sortir. Au rayon nouveautés (par rapport à MK2 cette fois-ci), on trouve un bouton «run» pour être rapidement au corps à corps, des Kombat Kodes qui changent certains paramètres (match dans le noir total, ôter les barres d'énergie, blocages impossibles...), ou encore des matches 2 contre 2 ou 4 contre 4 en endurance. Techniquement, rien d'exceptionnel. L'animation est bonne, les personnages semblent mieux se fondre dans le décor, mais c'est toujours aussi moche. C'est donc un MK classique, qui sera un bon plan pour ceux qui ne possèdent pas encore l'un des volets. Pour les autres, c'est de la redite. ■

EN RÉSUMÉ

Cette version présente l'avantage de proposer de jouer avec presque tous les persos qui sont apparus dans les différents volets des MK. Celui qui achètera ce jeu sans en avoir une autre version sera content de découvrir ainsi le mythe. Pour les autres, aucun intérêt sinon découvrir quelques nouveaux décors miteux, des options «esbroufe» et des nouvelles Fatalités ou Animalités.

GENRE : *BOURRE-PIFS SAIGNANTS* • **ÉDITEUR :** *GT INTERACTIVE* • **NOMBRE DE CD :** *1* • **NOMBRE DE PERSOS :** *22* • **DIFFICULTÉ :** *ÉLEVÉE* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 ou 2* • **CONTINUES :** *OUI* • **PASSWORDS :** *NON*

SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 13/20

85% si l'on ne possède pas d'autre version

60% si l'on a déjà un MK

LES RUMEURS SONT COMME CA... ON NE LES MAITRISE PAS. C'EST D'AILLEURS CE QUI LES CARACTERISE. SI L'ON DIT QU'IL N'Y PAS DE FUMEE SANS FEU, ON PEUT ALORS SE DIRE QUE LE FEU, CE N'EST AUTRE QUE LES RESTRUCTURATIONS ANNONCEES PAR SEGA FRANCE. C'EST VRAI QUE L'ON S'EST POSE DES QUESTIONS, MAIS APRES MURE REFLEXION, NOUS NOUS SOMMES DIT QUE CELA FAISAIT PARTIE DU CYCLE DE VIE D'UNE ENTREPRISE. TOUTEFOIS, EN REPONSE AUX ATTAQUES - PAS TOUJOURS DE TRES BON GOUT D'AILLEURS - DE CERTAINS CONFRERES, ET POUR VOUS PERMETTRE DE COMPRENDRE LE COMMENT DU POURQUOI, NOUS SOMMES ALLE VOIR BRUNO CHARPENTIER, NOUVEAU DIRECTEUR GENERAL DE SEGA FRANCE.

JUSTE UNE

BRUNO CHARPENTIER, DIRECTEUR GÉNÉRAL DE SEGA FRANCE.

MegaForce : Je crois que le mieux serait d'abord de vous laisser un droit de réponse sur les attaques que vous avez subies. Quelle est aujourd'hui votre position ?

Bruno Charpentier : La restructuration est un état de fait auquel nous nous attendions. Ce n'est pas né d'une concurrence exacerbée sur la fin de l'année 95 avec Sony. C'est simplement dû au fait que la société Sega France avait peu ou prou gardé les structures d'une société qui faisait 1,4 milliard de F de chiffre d'affaires. Le marché a lui aussi diminué. Le volume global et le chiffre d'affaires global du marché a diminué, puisque les marchés traditionnels qui le supportaient, type 16 bits, 8 bits et portables, ont chuté. Il était donc nécessaire d'adapter les structures de l'entreprise aux nouvelles donnes du marché. Il a donc été demandé à chaque entreprise de Sega dans le monde un plan de restructuration. Par contre, je tiens à insister sur un point : nous avons accordé une grande importance sur le reclassement du personnel (NDLR : qui a concerné 43 personnes) et cela, service par service. Concernant le service marketing, il nous est paru possible, tout en conservant sa qualité, de délocaliser notre hot-line chez un de nos partenaires. Nous avons conservé une structure allégée, mais qui prend en compte nos grands axes stratégiques. Concernant notre structure commerciale, nous nous sommes rendus compte que 700 de nos 1400 comptes faisaient 90% de notre chiffre d'affaires. Aussi, l'ancienne structure, en mesure de gérer 1400 comptes, n'était plus nécessaire. Nous nous sommes donc conformés aux nouvelles donnes du marché et aujourd'hui, nous avons une structure tout à fait adaptée à gérer le nouvel état du marché, et à prendre en charge les grands axes stratégiques. Toute cette démarche, c'est quelque chose qui a été abordée de manière lapidaire par toute la presse qui n'a pas cherché à voir au-delà du chiffre de 43 personnes, même s'il est clair que 43 personnes c'est beaucoup trop. Mais nous avons fait de gros efforts en leur faveur, le plan social mis en place par Sega est du niveau des grandes entreprises françaises, que ce soit sur le replacement, l'accompagnement. Je sais que de nombreuses personnes sont d'ores et déjà replacées.

MF : C'est donc un nouveau départ ?

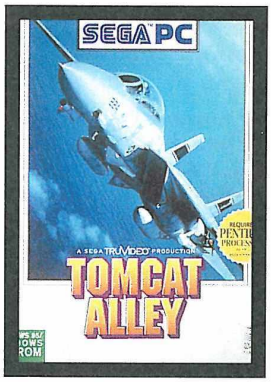
B.C. : Oui, c'est une nouvelle naissance, et nous avons devant nous une feuille blanche.

MF : Sega France sera entièrement décisionnaire ?

B.C. : Dans l'hexagone, oui. Mais je souhaite intégrer Sega France dans la société Sega Europe. Chaque pays européen ne peut plus faire sa petite stratégie dans son coin. Cela revient beaucoup trop cher.

MF : Le marketing, la communication... Tout cela sera géré en France ?

B.C. : En concertation avec l'Europe... Mais, pour toute la partie produit, nous essaierons d'être un peu moins prolixes en ce qui concerne les configurations, etc - qui reviennent finalement assez cher - de façon à ce qu'il y ait une impulsion plus forte de l'Europe mais aussi du Japon.



MF : Ne croyez-vous pas que des machines comme le Mega CD et la 32X aient désabusé les consommateurs ?

B.C. : Le Mega CD et la 32X ont clairement été des bêtises. Ce n'étaient que des palliatifs pour faire attendre aux consommateurs les nouvelles technologies, c'est-à-dire les 32 bits CD Rom, même si l'idée marketing à la base était intéressante. Les consommateurs ne s'y sont pas trompés. Mais ce n'est pas ce qui a provoqué une baisse du marché, sinon Sega aurait baissé d'avantage que les autres. Et ce n'est pas le cas, puisque sur l'année 95, nous

sommes les premiers intervenants du marché.

MF : La presse américaine annonçait tout récemment la fin des développements sur Mega CD et 32X. Est-ce confirmé ?

B.C. : Oui, c'est confirmé. Le dernier titre à sortir sur 32X sortira au mois de mai, et ce sera Fifa Soccer 96, que nous distribuerons.

un, c'est effectivement la Saturn, et le marché des 32 bits. Nous allons donc 1) renforcer l'aspect software, et 2) avoir une politique dynamique au niveau du prix du hardware. Concernant le software Saturn, on a constaté que la sortie des trois hits d'arcade, Virtua Fighter 2, Virtua Cop et Sega Rally, a tiré très fortement le hardware Saturn. Entre décembre, sortie de Virtua Cop, et fin février, où les trois softs étaient sortis, notre politique de conversion d'arcade, rapide, et sortiront donc des versions de ManX TT, Fighting Vipers, Daytona 2, Daytona Remix, Virtua Cop 2, etc.

MF : D'ici combien de temps ?

B.C. : D'ici la fin de l'année, très clairement. Autre point fort de notre stratégie soft, c'est le contrat de distribution signé avec Psygnosis, pour les jeux qui ont fait le succès de la PlayStation. Les titres WipEout, Destruction Derby, Lemmings 3D et Discworld, sortiront sur Saturn.

MF : On peut alors penser que des jeux tels que la Cité des Enfants Perdus ou Formula One seront un jour sur Saturn ?

B.C. : Rien n'est négocié, mais c'est possible. Ce qui est sûr, c'est que tous les jeux Sony sortis jusqu'à présent seront convertis sur Saturn. Maintenant, quand un consommateur sera devant une Saturn et une PlayStation, il saura que la première lui permet de jouer à Sega Rally, Virtua Fighter 2, mais aussi WipEout ou Destruction Derby. Ce sera la seule sera un jeu de plates-formes. Le nom de code est Sonic 3D. Il y aura également Nights, qui a été clairement créé comme étant un Nintendo 64 killer. Entièrement en 3D, il a été créé pour montrer qu'il n'y pas besoin d'une 64 bits pour avoir une qualité de jeu de ce niveau. La Saturn a aujourd'hui un gros potentiel de développement, d'autant plus que le marché de la Saturn n'est pas saturé, comme l'est celui de la PlayStation. Quant au hardware, nous lançons un nouveau pack, une console sans jeu, à 1990 F.

MF : Est-ce que vous prévoyez de lancer un pack Saturn plus Sega Rally ?

B.C. : Pour l'instant non...

MF : Est-ce que des négociations ont été engagées avec Square Software et Namco, afin de sortir leurs jeux sur Saturn ?

B.C. : Je ne peux pas m'exprimer là-dessus aujourd'hui car c'est extrêmement confidentiel.

MF : Sega s'engage également sur le marché PC ?

MISE AU POINT...

MF : Et la Megadrive ?

B.C. : Nous ne voulons pas abandonner les possesseurs de Megadrive et nous voulons leur donner une offre logiciel, soutenue en cela par certains éditeurs, et inciter la distribution à maintenir cette offre. Le parc installé est quand même important et peu de produits consoles, à part la NES, peuvent se vanter d'un tel parc. C'est un de nos grands axes, avec la Saturn et le PC. Nous voulons conforter les possesseurs de Megadrive dans leur choix. Même si l'offre ne sera pas aussi importante qu'avant. Mais certains éditeurs, comme Disney, qui possèdent d'excellents titres, comme Pocahontas, sont avec nous. De plus, Sega continue sa propre production.

MF : Combien de titres sont prévus d'ici la fin de l'année sur Megadrive ?

B.C. : Six titres sont prévus pour le second semestre. Cependant, les titres seront forts.

MF : Vous allez donc vous concentrer maintenant sur la Megadrive et la Saturn ?

B.C. : Il ya trois grands axes stratégiques. La priorité numéro

nous avons pris 10 points en parts de marché par rapport à Sony. Le phénomène a été le même au Japon : il s'est vendu entre 3 et 5 Saturn pour une PlayStation depuis la sortie de ces trois jeux. N'oublions pas que nous sommes leader mondial, avec 3 millions de Saturn vendues. Nous allons continuer console 32 bits qui permettra de faire ça. Sans compter l'aspect multimédia, sur lequel nous poursuivrons nos efforts avec Internet en France d'ici la fin de l'année. Enfin, nous disposons, et pas Sony, d'une équipe intégrée très créative et rodée. Ainsi, nous verrons donc la sortie d'un jeu Sonic sur Saturn. Ce

B.C. : Oui. Le constat est simple : nous avons un formidable potentiel qui est notre savoir-faire dans la création de titres de jeux. On est quelque part un éditeur. Il y a un marché mondial des PC CD-Rom important, avec un technologie toujours en progression, le pentium (150 000 pièces en France d'ici la fin de l'année), et avec en plus la sortie de Windows 95, nous avons pensé y avoir une place grâce, entre autres, à notre notoriété. C'est pourquoi nous avons lancé Sega PC. Nous éditerons sur PC des conversions 16 bits et 32 bits.

MF : Et l'avenir ? On entend beaucoup de rumeurs à propos de la M2 et d'une extension 64 bits...

B.C. : Moi, je travaille sur du présent ou du futur proche. Mais je n'ai pas d'informations précises sur des projets M2 ou 64 bits. De ce fait, cela m'intéresse relativement peu. Ce qui m'intéresse, c'est de réussir le présent.

MF Merci Bruno Charpentier de nous avoir accueilli.

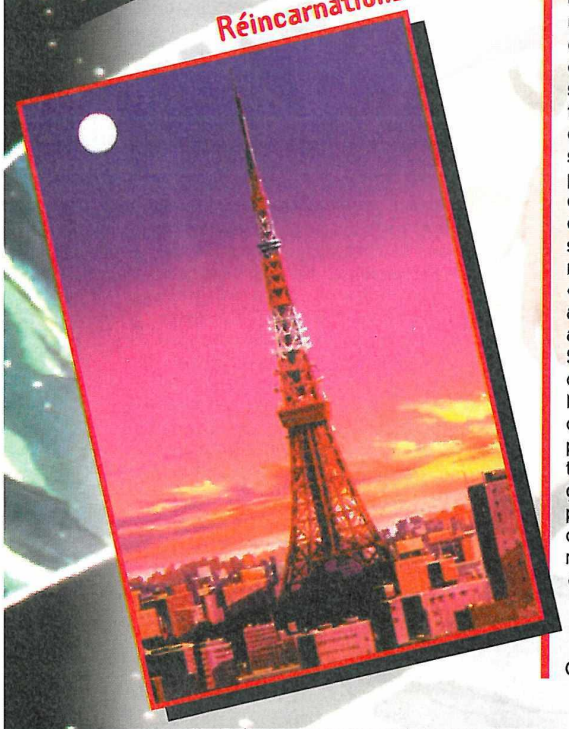
B.C. : Merci à vous de m'avoir laissé la parole.

En mai, les mangas ça

Nos mères nous ont toujours dit «En mai, fais ce qu'il te plaît.» Eh bien nous, ce qui nous plaît, c'est de mater et de lire des mangas. Et même les mangas d'un genre nouveau, comme ceux de J'ai Lu, qui propose pour ses premières sorties des BD de qualité. Mais cela ne nous empêchera pas de nous attarder sur les autres sorties qui, vous le verrez sont très nombreuses.

Par Manu dit «Le Lucky Luke du téléphone» et Laurent dit «Le roi du Dragon Punch».

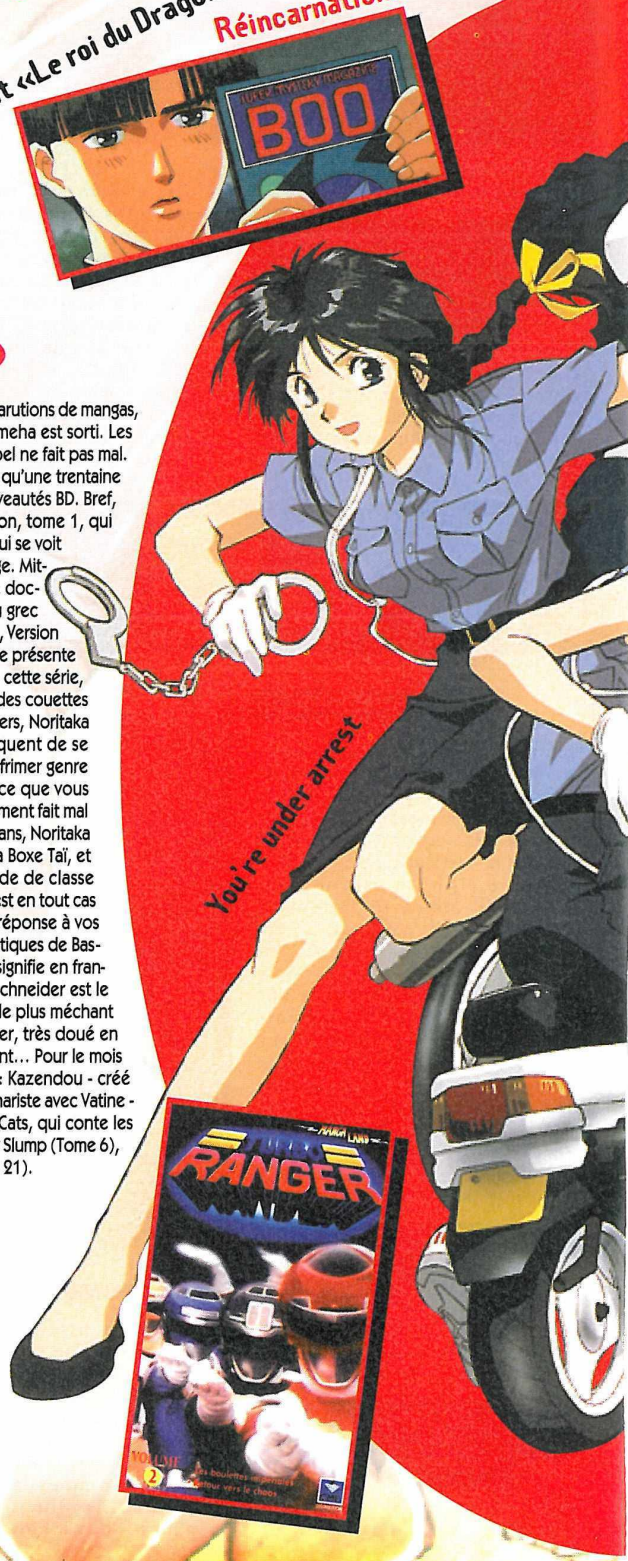
Réincarnations



Réincarnations

Chez Glénat...

Avant de nous attarder directement sur les nouvelles parutions de mangas, laissez-nous vous dire que le tome 7 des reliures Kameha est sorti. Les grands fans connaissent le principe, mais un petit rappel ne fait pas mal. Chaque reliure comprend 300 pages de mangas, ainsi qu'une trentaine de pages infos sur le cinoche, l'animation, et les nouveautés BD. Bref, une bible. Côté parutions, mai voit l'arrivée de Version, tome 1, qui conte les aventures d'un détective privé (de travail), qui se voit offrir un job par Shiro Osawagi, un personnage étrange. Mitsuru Happo, nom du détective, va devoir retrouver le docteur Higure, un des instigateurs du projet «Eros» (dieu grec de l'amour). Entre High Tech, écologie et conte de fées, Version s'annonce réussi. Tout comme Sailor Moon, que l'on ne présente plus, et qui cartonne toujours au Japon. Il est clair que cette série, dont le tome 8 sort, séduira plus les jeunes filles avec des couettes que les karatékas stalloniens en herbe. Pour ces derniers, Noritaka sera sûrement plus adapté, d'autant plus qu'ils risquent de se retrouver dans ce manga. Si un jour, vous avez voulu frimer genre «Eh, machine, t'as vu ? J'fais le grand écart facial !» (ce que vous avez aussitôt regretté puisque vous vous êtes méchamment fait mal aux ligaments), vous aimerez ce jeune collégien de 15 ans, Noritaka Sawamura. Celui-ci a en effet décidé de se mettre à la Boxe Taï, et cela uniquement dans le but de séduire sa camarade de classe Nakayama. Alors, ça vous rappelle quelque chose ? C'est en tout cas dans le tome 2 de cette série que vous trouverez la réponse à vos problèmes. Enfin, le mois de mai verra la sortie en boutiques de Bastard (enlevez une lettre, et vous saurez ce que cela signifie en français), un manga super violent en noir et blanc. Dark Schneider est le personnage central de cette BD, et, accessoirement, le plus méchant des méchants. Odieux, violent, prétentieux, ce sorcier, très doué en magie noire, ne rêve que de dominer la Terre. Charmant... Pour le mois de juin, Glénat nous réserve un paquet de surprises : Kazendou - créé par Humbert Chabuel, ex-designer de jeux vidéo, scénariste avec Vatine - sera un des événements, de même que Gun Smith Cats, qui conte les aventures de deux chasseuses de prime, que Docteur Slump (Tome 6), Gunnm (Tome 6), Akira (Tome 14) et Dragon Ball (Tome 21).



MANGAS

nous plaît !

Armitage 3

Black Jack

Chez Kamikaze...

C'est le calme plat ! Tellement plat qu'il n'y a qu'une sortie : Golden Boy, prévu pour le 25 mai. C'est tout. Vous vous rendez compte, ils vous abandonnent comme ça... Pas cool...

Chez EVA...

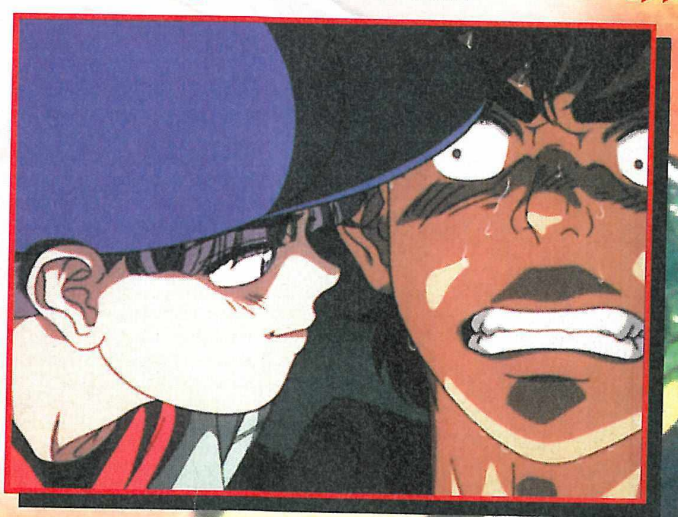
Le spécialiste des petites filles en culottes courtes, ou même sans, sortira en juin Twin Dolls volume 3, ainsi que le deuxième volet de Magical Twilight. Le mois suivant, nous devrions avoir Urotsukidoji volume 3, ainsi que la suite de Magical Twilight. Ne nous étendons pas trop sur le sujet, nous serions taxés d'incitation à la débauche. Alors...

Chez AK...

On prend les mêmes et on recommence. En fait, ce ne sont pas «les» mêmes, mais «le» même : Cobra. Remarquez, c'est la fin. Ben oui, en mai, sortiront Cobra Volume 9 et 10 doublés en français (fin de la série). Chacun des volumes contiendra 3 épisodes. Soixante-cinq minutes par cassette de castagne, ça le fait toujours. À part ça, c'est avec joie que l'on accueille Réincarnations volume 1, (Please Save my Earth en anglais) qui s'annonce comme un gros blockbuster. Le scénario est assez complexe, mais on peut le résumer en deux phrases : une race extraterrestre humanoïde (avec toutefois des pouvoirs extrasensoriels), qui dominait le monde, est en train d'être décimée par un virus. Mais certains de ces ET vont se réincarner dans la peau de terriens, choisis a priori au pif. Cependant, leurs nouvelles personnalités semblent avoir été inspirées par le subconscient de ces humanoïdes. Chacun d'eux va alors se remémorer son passé extraterrestre, et ils vont nouer entre eux des relations qui seront parfois amoureuses, houleuses ou cafardeuses. Ça rime. En tout cas, graphiquement, l'ensemble promet un max ! Quant aux autres productions, on verra fin mai la sortie de Blackjack volume1 en doublé français, de même que celle de You're Under Arrest volume 1, et lui aussi doublé. Le mois de juin sera tout aussi bon, avec entre autres You're Under Arrest volume 2 (sous-titré cette fois), et Linvincible Nuku Nuku Volum 1 sous titré. Côté CDs qui font du bruit dans les oreilles, AK Video sortira en mai l'album de Cobra, de You're Under Arrest, de Réincarnations, de Video Girl Aï (Original Soundtrack volume 1) et d'Oz. Une petite précision : les galettes qui jouent de la belle musique sortiront sous le label Animusik. C'est pas «que» à la fin ?

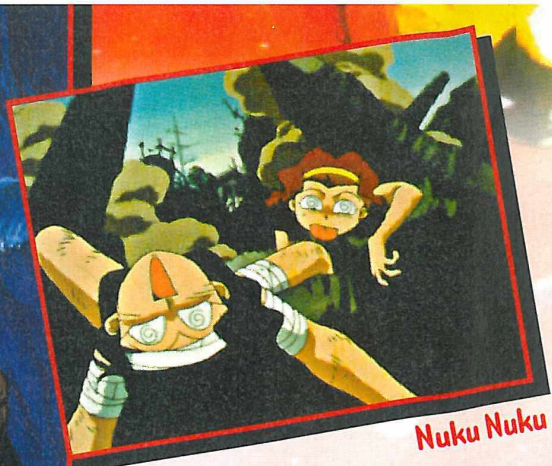
Chez Kaze...

Comme je vous l'ai dit (mais vous ne l'avez pas lu, car mon ordinateur a planté, et donc je suis obligé de réécrire le texte que j'avais déjà pondu - saleté de journée !), Kaze est très prolixe en ce printanier mois de mai. Par exemple, Armitage III volume 3 est de sortie. Armitage, toujours à la recherche de son créateur, va tomber sur un docteur un peu particulier, et sur un hôpital, tout aussi bien gardé que spécial. Armitage et son compagnon soupçonnent alors qu'un complot gouvernemental se trame dans ces lieux. Hypothèse confirmée aussitôt par l'arrivée des Assassinoïds gouvernementaux... Hormis ce manga, Kojiro, qui devient maintenant un habitué, va sortir son 5ème volume, de même que Yugen, qui en est à quatre. Toujours en mai, El Hazard verra son premier tome sortir, alors que Kishin Heidan en sera à son troisième. Autre bonne nouvelle : Macross 2, volume 1. Cette cassette (en français) prend place 80 ans après le premier Macross, et contient deux épisodes. À cette époque, les descendants des Zentradi et de Métrandis ont fondé une nouvelle société terrienne en harmonie avec les humains. La paix est là. Fragile mais présente. Mais l'arrivée de vaisseaux extraterrestres risque bien de la compromettre... Enfin, le mois de mai sera aussi l'occasion pour Bubblegum Crisis volume 4 de sortir (le 5 sortira en juin). Cet épisode verra nos quatres filles partir à la recherche d'une mystérieuse voiture noire, la «Griffon», et de son conducteur.Toujours en mai, Dieu Bénisse Dancougar verra le jour. Le scénario ? Super original ! Un monstre vient de l'espace, attaque tout, etc. Super. En juin, suivront chez Kaze Kimagure Orange Road volume 2, et le deuxième volume de Macross 2.



Réincarnations

Black Jack



Nuku Nuku

Chez J'ai Lu Manga...

Inspiré par le succès de J'ai Lu BD, l'éditeur se lance dans l'aventure nippone. Les mangas coûteront 25 F, ce qui est une bonne affaire, et leur présentation est tout à fait honorable : couv' couleur, sens de lecture inversé, pages noir et blanc... Le 15 avril, et pour fêter cette nouvelle collec', il y aura quatre parutions, et pas des moindres. On aura d'abord droit à la sortie des deux premiers tomes de City Hunter Nicky Larson, très populaire en France, qui contera les aventures et démêlées de ce détective privé. Les deux premiers épisodes sont : «La Poussière d'ange de la Peur», et «Le piège du Général». Ensuite, c'est Fly qui verra ses deux premiers tomes sortir : «Le Précepteur du Héros» et «La confrontation !! Hadora contre Aban». Fly est un jeune garçon dont l'unique but est de devenir un héros. C'est sa raison de vivre. Mais l'apprentissage ne sera pas aussi simple, d'autant plus qu'il est un piètre élève...

Chez Dark Horse...

Vous connaissez maintenant bien la série Outlanders de Dark Horse. Alors nous vous annonçons la naissance en ce doux mois du troisième volume. Heureux ? Mais c'est surtout la sortie toute prochaine du tome 2 du Star Wars de Vatine et Blanchard qui nous réjouit. C'est vraiment une BD parfaite ! D'ici quelques semaines, on devrait aussi faire la connaissance de Jurassic Wars qui, à l'instar de Gon, est un manga sans textes. Ou du moins sans bulles... En juin arriveront Alien Vs Predator et le premier volume de Caravan Kidd, qui est un genre d'Outlanders. Ils ont d'ailleurs été créés par le même auteur. Le tome 2 de cette série sortira en septembre.

Chez Katsumi...

Soyons brefs : Katsumi sortira prochainement Bi Bop High School. Sponsorisé par France Telecom ?

Chez AB...

Lamu, un classiqe du genre en vidéo, sortira son volume 2, avec deux épisodes : La fiancée, et Un Bébé descendu du Ciel. Lamu va se rendre compte que la grossesse n'est pas des plus reposantes... Adrien le Sauveur du Monde volume 2 viendra lui aussi enrichir les rayons des magasins. En tant que héros, celui-ci devra sauver sa ville de l'un des 7 lieutenants du maître des portes, avant de rencontrer, dans le deuxième épisode, une jeune fille nommée Émilie. Le Collège des Ninjas est la troisième cassette. Contenant elle aussi deux épisodes, elle vous permettra de faire connaissance avec Mari Jo, une écolière turbulente. Le Petit Chef est une série assez différente, puisque les combattants se lancent des défis à coups de recettes culinaires. C'est bon enfant, quoi... Mais cela ne vaudra sans doute pas Turbo Ranger, qui nous crédite d'un deuxième volume désespérant. Vous connaissez peut-être cette série du genre Power Rangers ou Bioman, mais laissez-moi quand même vous expliquer le thème du premier des deux épisodes : il s'agira d'empêcher les monstres de transformer les hommes capturés en boulettes impériales destinées à l'Empereur Hong. On frise la drôlerie... Tous les scénarii du monde sont-ils déjà utilisés ? Par contre, bonne nouvelle : les deux films de Dragon Ball diffusés au cinéma seront disponibles en location en vidéo en juin, pour ensuite être en vente en novembre. Enfin, côté cinéma, il ne faudra pas louper à partir du 15 mai la sortie de Sailor Moon sur les grands écrans.

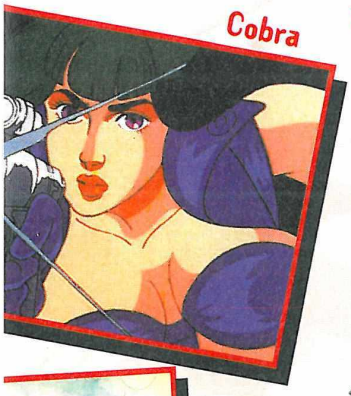
Réincarnations

Chez Samouraï...

Voilà l'arrivée d'un anime-comics de qualité en la «personne» de Tenchi Muyo. Selon une légende, un démon serait prisonnier dans l'ancien sanctuaire de Masaki. Ce démon, c'est Ryoko, une jeune femme emprisonnée depuis 700 ans. C'est la maladresse et la curiosité d'un jeune étudiant, Tenchi, qui va redonner la liberté à Ryoko, désireuse de se venger du monde. Côté fifille dénudée, Samouraï sortira une œuvre de M. Watanabe, Ase Angel. Chauds, les marrons. L'éditeur sortira également un bouquin genre Héroïc-Fantasy appelé Esmeralda, ainsi que Berserke et Kaori Paradise (déjà dispos). Dans les semaines à venir, les Samouraï éditeront également Fatal Fury en Manga. Enfin, pour conclure, apprenez que Samouraï vient de s'allier avec Albin Michel pour sortir des titres : Ogenki Clinic Volume 2, Genocyber, Countdown, et Exodus Creator. Pour finir ce chapitre Samouraï, adressons-nous aux possesseurs d'ordinateurs. Samouraï met en vente 6 tapis de souris avec des héroïnes mangas... comment dire... euh... sexy. Sympa et pas cher : 49 francs.

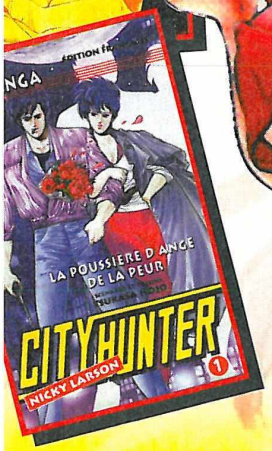
Chez les Studios Canal + ...

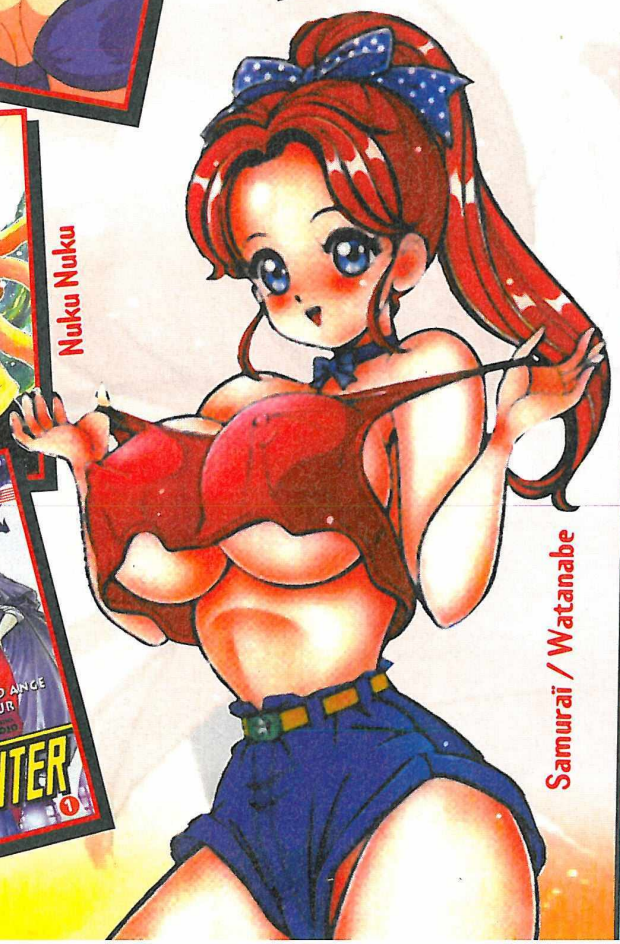
Grande nouvelle : Porco Rosso débarquera en vidéo dès le 23 mai. Ça, c'est de la nouvelle fraîche et surtout bonne.


Cobra

Macross 2

Nuku Nuku




Samuraï / Watanabe

36.68.01.10
LA LIGNE SEGA

❑ Les astuces et solutions complètes de tous vos jeux !

❑ Toutes les infos et l'actualité Sega !

❑ Un concours pour gagner plein de cartouches de jeux !

❑ Des conseillers en direct !

COMMENT ÇA MARCHE :
Les fonctions des touches de votre téléphone :

7	*	0	#	9
SOMMAIRE PRINCIPAL	RETOUR	VALIDATION	SUITE	RÉPÉTITION

2,23 F la minute

À PEINE NOUS SOMMES-NOUS REMIS DU CHOC VIRTUA FIGHTER 2 SUR SATURN, QUE SON SUCCESSEUR POINTE DÉJÀ LE BOUT DE SES PIXELS. SUMMUM DE LA BASTON, CETTE SÉRIE CULTE DES VIRTUA FIGHTER N'A PAS FINI DE NOUS ÉTONNER.

PAR LAURENT

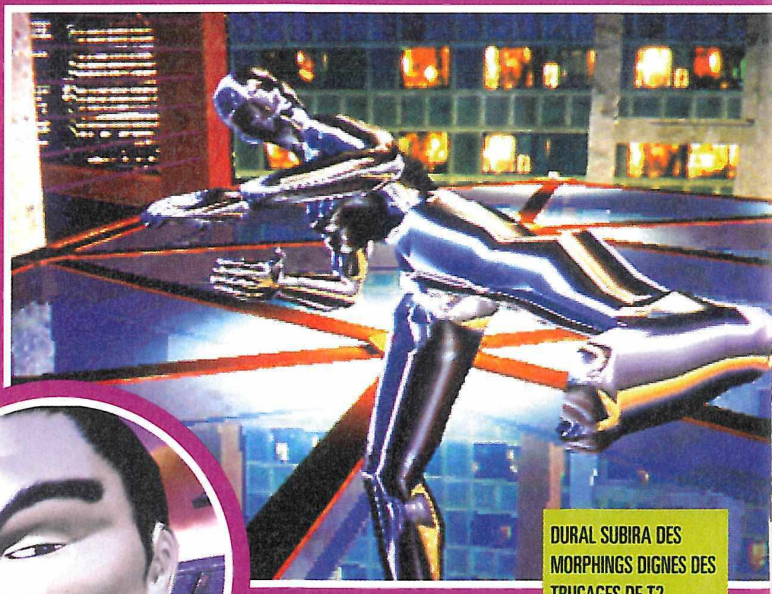
VIRTUA FIGHTER 3 :

UN AIR ANGÉLIQUE ? APRES UN OU DEUX COUPS DE POINGS DANS LES DENTS, VOUS CHANGEREZ VITE D'AVIS.

Le premier des grands changements ne réside pas dans le jeu en lui-même, mais dans sa technique. En effet, si VF 2 Arcade utilisait la carte Model 2 de Sega, son frère utilisera la carte Model 3, ce qui lui assure d'ores et déjà une qualité phénoménale. En fait, il devrait y avoir plus de différences graphiques entre le 2 et le 3, qu'il n'y en avait entre le 1 et le 2. Quoiqu'il en soit, Namco et autres n'ont qu'à bien se tenir. La révolution Virtua Fighter 3 va mettre le feu aux salles d'arcade.

DES INNOVATIONS EN MASSE

Les jeux de baston, jusqu'à présent, mettaient simplement en scène deux personnages, en 2D ou en 3D, et hop !, le tour était joué. C'est maintenant fini. Les joueurs pourront se servir d'objets, récupérés sur les lieux du combat. Imaginez-vous en train d'éclater une table sur la tronche de Jeffry, ou encore planter un couteau dans les gencives de Lau... En plus, les combattants pourront attaquer leurs ennemis sous plusieurs angles, et pour cela, les programmeurs de l'AM#2 étudient la possibilité des esquives, un peu comme dans Toshinden. Bien évidemment, chaque personnage aura en plus de nouveaux coups. On sait aussi que les "virtua fighters" pourront s'aider des murs et autres objets du décor pour prendre appui, sauter... Bref, ce n'est plus de la baston : c'est de l'art. Et en matière d'art, on soigne l'esthétique, non ?

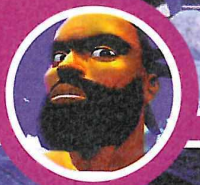


DURAL SUBIRA DES MORPHINGS DIGNES DES TRUCAGES DE T2.

LAU EST SANS AUCUN DOUTE UN DES PLUS BEAUX PERSOS DE VF 3.

YO MAN, TU M'FILES TON CUIR ? TORSE NU SOUS LE BLOUSON, IL NE LUI MANQUE PLUS QUE LA CHAINE EN OR…

BUT DU JEU : FAIRE GAGNER UN MAX DE FRIC AUX PROTHÉSISTES DENTAIRES.



CHAQUE PARTIE DU CORPS PARAIT RÉELLE. CE N'EST PLUS UN JEU D'ARCADE, C'EST DE L'ART.

JACKY EST TRES FORT TOUT SEUL, MAIS UNE FOIS EN FACE DE L'ADVERSAIRE, FINI !

AMENOKOJI AOI ? À TES SOUHAITS !

La grande surprise de l'Aou 96, le salon nippon de l'arcade, ce fut sans aucun doute la présentation du nouveau personnage de VF3 : Amenokoji Aoi. Cette jeune femme experte en aïkido est annoncée comme une guerrière redoutable. Son air malicieux et pervers ne nous laisse aucun doute… Enfin, concernant les autres personnages, nous retrouverons bien sûr toute la clique : Lion, Shun, Jeffrey, Lau… Ne vous inquiétez pas : Dural sera encore là, encore plus féroce et belle qu'à l'accoutumée… Pour vous dire à quel point les graphismes seront soignés : les adversaires se reflèteront dans le corps métallique de Dural et cela largement visible. Magnifique ! Enfin, de nombreux détails ont été ajoutés (comme Lau qui suit son adversaire des yeux), et l'intelligence et le caractère de chaque combattant a été porté à un niveau optimum. On ne peut que se rouler par terre d'impatience jusqu'à septembre, date à laquelle VF 3 devrait débouler dans les salles d'arcade nippones. Quant à la version Saturn, aucun doute qu'elle nous viendra un jour…

ÉDITEUR : SEGA AM#2
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96 AU JAPON

LA VIRTUA PERFECTION

LA PAGE D'ARNOLD

Et c'est ainsi que je découvrais **SHELLSHOCK** sur Saturn. Effectivement, on se retrouve aux commandes d'un char (balèze, moi, rien que pour entrer dans une Twingo ou une Austin, il me faut l'aide d'un contorsionniste). **SHELLSHOCK** est donc un shoot'em up, "normal", me direz vous, "on ne monte pas dans un tank pour tondre la pelouse !". Si, celle de Madonna, mais là n'est pas le sujet. But du jeu : sauver des gens, délivrer des otages et surtout, **EXPLOSER LA TRONCHE** de ceux qui ont plus de Q que de I à leur QI (sinon, ils resteraient chez eux à mater PPDA au lieu de vous attaquer). Inutile de vous dire que je me suis bien pris au jeu, gros bourrin que je suis (cela dit, il est bien plus risqué de conduire ma voiture). Autre merveille de ce monde (à part Ophélie Winter en tongues parmi un troupeau de vaches folles), **PANZER DRAGOON ZWEI** (deux, two, dos, due) sur Saturn. Pourquoi avoir utilisé "Zwei" pour un jeu Nippon ? Mystère. Les japonais auraient-ils découvert l'inspecteur Derrick ou quelqu'un utiliserait-il un déodorant au sarin ? Re-mystère. Peu importe. **PANZER DRAGOON ZWEI** est un cheu fraiment kolossal ! Das ist ein shoot'em up dans lequel, juché zur ein dragoon, fous defez mettre kaput fos atferzaires. Que dire ? Que les décors zont wunderbach ? Que z'est ein féritable enfer plus on afance tans las partie ? Que le cheu ist d'ein maniapilité maximum ? Ja, ja mein Herr, tout zela en même temps, ze qui en fait le cheu le plus chénial du moment, fushtein ? Danke. l'allemand est vraiment une belle langue. l'essayer c'est l'adopter. D'ailleurs, Helmut Kohl est quelqu'un de très attachant. Kohl'attachant ah ! ah ! ah ! ah !!

AMIE LECTEUSE, AMI LECTEUR : L'AUTRE SOIR, ALORS QUE J'ÉTAIS ÉTENDU SUR MON LIT EN STRING LÉOPARD, LE CORPS ENDUIT D'UNE HUILE EXOTIQUE À LA NOIX DE COCO, DES ROLLERS AUX PIEDS, TENTANT VAINEMENT DE REPRODUIRE LA CHORÉGRAPHIE D'"I LOVE AMERICA" DE PATRICK JUVET, ME VINT UNE ILLUMINATION. UNE PETITE VOIX ME SUSURRA : "ARNOLD, ARNOLD." D'ABORD, JE CRUS À UNE HALLUCINATION AUDITIVE COMME EN FUT VICTIME LA PUCELLE D'ORLÉANS (NON PAS SOPHIE MARCEAU DANS LA BOUM, ÇA NE SE PASSAIT PAS À ORLÉANS). AUSSI, TENDIS-JE L'OREILLE :

LA PETITE VOIX - ARNOLD, PLUS TARD TU SERAS CONDUCTEUR DE CHAR ! OUI, TELLE EST TA DESTINÉE.

MOI - ÇA M'ÉTONNERAIT ! J'AI UN C.A.P. TOURNEUR FRAISEUR OPTION CASTAGNETTES, DANS L'ORCHESTRE DES PETITS BUCHERONS À LA GUEULE DE BOIS.

LA PETITE VOIX - ARNOLD, TOI QUI A TOUJOURS REVÉ D'AVOIR UN GROS CANON DE 75, JETTE-TOI SUR L'OCCASION.

ET EN ATTENDANT, ARNOLD SE PREND POUR UN ANIMATEUR TÉLÉ ET TRAQUE LES EXTRA TERRESTRES.

ACH ARNOLD... Y'a pas à dire, dès qu'on lui met un tank qui fait pan dans les mains, il se sent revivre. Cela dit, avec un micro, il fait ça aussi très bien. C'est Sevran qui nous l'a dit. C'est peut-être pour ça que vous le retrouverez sur Fun Radio tous les week-ends... Pour le contacter là-bas, c'est tout simple. Prenez votre truc dans lequel on parle et qui fait des bruits en réponse, et composez le **05 70 5000** C'est gratuit, et en plus, l'accueil est charmant. Essayez, puisqu'on vous dit qu'il ne faut pas raquer...

ABONNEZ-VOUS POUR 1 AN à MEGA FORCE

Au prix de 300 FF (*) au lieu de 352 FF (**)

AVEC 2 ANCIENS NUMÉROS EN CADEAU !

Recevez, chez vous, les 11 prochains numéros de MEGA FORCE, sans vous déplacer + 2 anciens numéros de votre choix en cadeau.

(*) France métropolitaine : 300 FF. / Europe et DOM-TOM : 420 FF. / Reste du monde : 530 FF (par avion).

(**) Prix de vente au numéro.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (11 numéros).
Je recevrai 11 numéros pour 300 FF.
Je choisis les anciens numéros : ..... et .....
Dans le cas où ces numéros seraient épuisés, je choisis les n° ..... et .....
(Attention, les numéros 1 et 2 sont d'ores et déjà épuisés)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par

- ❑ chèque bancaire
- ❑ chèque postal (France uniquement)
- ❑ mandat-lettre ou Eurochèque

Signature (obligatoire)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal.....Ville.....
Age .....Console.....

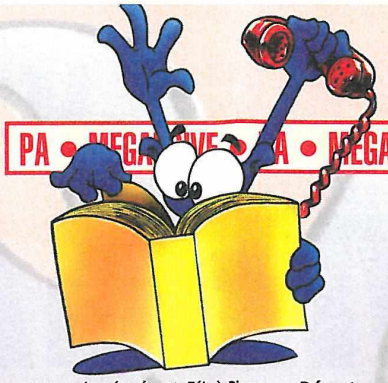
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT pour 300 francs

(frais de port compris)

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ MEGADRIVE 32X ★

ACHAT

Département 28

Ach. 32X en TBE + 1 jeu (VR de Luxe ou Motocross) : 450F ou 500F. Tél. au 37 51 05 09 à Cédric après 17H.

CONTACT

Département 91

Cherche 32X pas cher avec Doom. Tél. à 19H à Yoan JASINSKI au 69 01 95 62.

VENTE

Département 14

Vds 32X + 2 jx : 800F pour 300F de plus je brade avec 4 jeux MD (Lemmings 2, MK...) et un adapteur MD/MS pour MD1 avec 8 jeux. Tél. à Nicolas au 31 69 73 06.

Département 57

Vds 32X + Doom + Virtua Racing Deluxe : 600F. Tél. à Ludovic aux heures de repas au 87 04 42 05.

Département 65

Vds 32X + Virtua Racing Luxe + Motocross Champions Ship : 900F. Vds Mega-CD2 + 3 jeux M-CD au choix 900F + vds jeux M-CD2 MD 32X. Tél. pour liste et prix au 62 99 25 56 ou 62 99 26 81.

Département 68

Vds 32X + 4 jx (Doom, VF, VR, NBA JAM TE) : 1200F ou MD + 3 man. (1 à 6 boutons) + 16 jx (EWJ2, SF2', Sonic 1, 2 et 3, Knuckles, Flash Black...) : 2000F ou le tout en TBE : 3000F. Tél. à Hervé ap. 18H : 89 50 12 08.

★ GAME GEAR ★

VENTE

Département 59

Vds GG + Sonic, Prince of Persia, Wolfchild, cartouche 4 jx en un, le tout : 700F. Tél. à Arnaud : 27 44 37 63 de 17H à 19H en semaine ou écrire à BERTIN Arnaud, 39 rue Emile Combes, 59282 DOUCHY LES MINES.

Département 62

Vds GG + 4 jeux (Columns, NBA JAM te, Sonic Triple Trouble, Taz. in Escape From Mars) et adapt. et loupe prix : 500F. Tél. après 19H au 21 96 18 79.

Département 68

Vds GG + 10 jeux + Gear Master + adapt. secteur + 1 an de garantie : 1600F. Tél. au 89 76 90 81.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 02

Vds jeux MS entre 50F et 150F, poss. d'éch. Tél. à Wilfried au 23 21 24 43.

Département 33

Vds jeux MS entre 75F et 80F. Tél. après 18H à Fabien au 57 58 12 84.

Département 75

Vds MS 2 + pistolet + 2 man. + 20 jx en TBE : 1300F. Tél. à PARINAUD Brigitte de 8H30 à 17H : 44 77 96 80.

★ MEGA-CD ★

Département 06

Vds M-CD 2 + 5 jeux (Road Avenger, Final Fight, Silpheed, Dune et Ecco) le tout en TBE : 1000F. Tél. à partir de 18H au 92 10 31 15.

Département 37

Vds Mega-CD + 4 jx (T. Alley, F. Fight, Ecco) + 14 Mega Force : 800F, jx MD (E. Jim, Flashback) 200F l'un, adapt. M. System pour MD 150F. Tél. le soir : 47 54 50 33.

Département 85

Vds Mega-CD 2 + 3 jeux (Sonic, Pitfall, Ecco) : 300F. Tél. à Laurent au 51 27 45 89 ou 51 30 30 78 ou écrire à GUIET Laurent, La Terrière, 11 rue des Resiniers, 85360 LA TRANCHE SUR MER.

Département 93

Vds Mega-CD + CDX Pro + 8 jeux (T. Alley, GD Zero Texas, Dune, Night Trap, FIFA, Rebel Assault, Hidden Souls, Road Avenger) le tout : 1400F. Tél. au 43 88 14 79 ou 43 32 36 37.

Département 94

Vds M-CD2 + 6 jeux (Dune, Tomcat Alley, Rebel Assault, Road Avenger, Yumemi Mistery Mansion, Mickey Mania) le tout : 1300F. Tél. au 48 80 12 49.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 84

Urgent ! Recherche Theme Park à un prix intéressant. Tél. à Boris au 90 25 74 71 (poss. d'éch. contre Roi Lion ou Cool Spot).

CONTACT

Département 16

Ech. jeux sur MD Street Fighter 2 + un cadeau surprise, Rambo 3 et une action Replay contre Stargate ou Micro Machines 1. Tél. à Eric ap. 18H au 45 82 19 07.

Département 34

Ech. Mr Nutz, Mickey Mania contre n'importe quel jeu. Sur M-CD, éch. Wonder Doc., Road Avenge contre n'importe quel jeu. Tél. à Mickael ap. 17H : 67 48 83 01.

Département 57

Ech. Robocop vs Terminator, Titi et Gros Minet, MK2, Rise of the Robot, WWF, Turtles contre S. of Rage 1, 2 ou 3 ou Splat House 3. Ecrire à Mr GORSKIG, 1 Impasse Dauphiné, 57150 CREUTZWALD.

Département 64

Ech. MEGADRIVE + jeux sport + Spiederman + adapt. + Sonic Spinball + Street of Rage + Road Rach 2 contre Saturn + Virtua Fighter 1 ou 2 ou vds 2000F. Tél. à Jérôme au 59 30 57 30 ou écrire à ESPIAU Jérôme, 46 Av. Beau Soleil, 64320 BIZANOS.

Département 95

Ech. jeux MD le Roi Lion ou Jurassic Park contre Earthworm Jim 2. Ecrire à Mr TAIEE Laurent, 1 A Grande Rue le Heaulme, 95640 MARINES, tél. : 30 39 96 87.

Allemagne

Vds ou échange MEGADRIVE + 2 manettes dont 1 joystick arcade Mega Master 2 + 9 jx (Sonic 2, Sonic & Knuckles, Urban Strike,Shinobi 3...) : 1750F ou contre 1 saturn + 1 manette, sans jeu. Tél. ap. 19H à Mr MAM-MOU : 19 49 72 21 52 357.

VENTE

Département 02

Vds MD + manette infra rouge 2 + 1 manette et 1 à 6 boutons + le master system converter + 2 jeux Italia 90 et Blockout + Sonic inclu : 650F le tout. Tél. à John de 17H à 21H au 23 52 53 40.

Département 03

Vds jx MD (Virtua Racing, MK3, Spirou...) Tél. : 70 64 83 81.

Département 13

Vds MD + 8 jeux + MASTER SYSTEM avec 15 jx : 2000F à déb. Tél. au 42 86 34 31.

Département 16

Vds MEGADRIVE + 10 bons jeux neufs parfait état : 2300F ps jeux Soleil, Landstalker, Street of Rage 2, Urban Strike... peut vendre séparément. Tél. à Pierre au 45 95 50 20.

Département 22

Vds MEGADRIVE + FIFA Soccer 95 : 300F. Tél. à Fabien après 18H au 96 21 20 02.

Département 27

Vds sur MEGADRIVE Phelios, Fatal Fury, kid Kameleon, Arrow Flash, Bubsy 2 : 100F, Eternal Champion et Wonderboy 5 : 150F. Vds sur Saturn Myst à 300F. Tél. au 32 40 16 52 ou écrire à PANTENIER Christophe, 5 lot. les Bleuets, 27400 PINTERVILLE.

Département 33

Vds 11 jeux MEGADRIVE entre 48F et 158F (Virtua Racing, Mortal Kombat II, alien 3, Street Fighter II, Sonic 2, Sonic Rolling Thunder 2, Chuck Rock, Terminator...) et vds Rayden Project sur PSX. Tél. au 56 08 95 09 ou écrire à TREVISAN Maxime, 91 rue Hoche, 33200 BORDEAUX.

Vds jx MEGADRIVE Shaq Fu : 130F, Thunder Force 4 : 100F, Mutant League Hockey : 130F. Téléphoner après 18H au 56 24 32 71.

Département 35

Vds jeux MD la Legend de Thor : 220F, Batman F. : 200F, Shining F. 2 : 220F, SP Street F. 2 : 170F... port compris, prix à déb. Tél. au 99 51 59 51.

Département 38

Vds jx MD de 100F à 350F (Roi Lion, Sonic 2 et 3, Road Rash 2, Thunder Force 4, Spiderman, Mohamed Ali, Space Harriez, Terminator 2...). Ecrire à ROMARIC LARBI, 26 Allée Eugène Faure, 38170 SEYSSINET-PARISET.

Département 42

Vds MD avec 2 man. + 14 jeux dont MK3, Batman Forever, Roi Lion... : 1800F. Tél. au 77 74 55 46.

Vds MD II 2 pads + 8 jx Ecco II, NHL94, Legende de Thor, Asterix, Sonic II, Sonic & Knuckles, Alien, FIFA 95 : 1000F ou vds jeu seul 150F pce. Tél. : 77 31 48 48.

Département 44

Vds ATP Tennis, Gynoug et Sonic en un seul lot et en TBE : 150F. Tél. à Julien après 18H au 40 22 48 62.

Département 57

Vds jeux MD (King of the Monsters : 70F, Mazinwars : 120F, Global Gladiators : 120F) le tout : 300F et vds aussi jeux PC et PC-CD ROM. Tél. au 82 54 38 11.

Département 59

Vds jeux MEGADRIVE 100F à 150F. Vds jeux GG 100F. Vds magazines Tilt, Super Sonic, Joypad, Mega Force n° 4 au 40, prix : 10F. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

Vends MEGADRIVE + 1 manette + 4 jeux (Sonic, Terminator, Donjons et Dragons, Techno Clash) : 300F. Tél. : 20 05 03 01 ou écrire à DELFOSSE Stephane, 2 rue des Louaches, 08600 GIVET.

Vds MD + 2 pads + 21 jeux + arcade power stick : 3000F en cadeau 1 pad + bouquins Mega Force et Super Sonic. Tél. au 27 76 31 37.

Vds jeux MD Megagames 2 : 150F, Sonic 2 : 150F, After Burner 2 : 60F, Micro Machines 2 : 200F ou éch. 1 contre Urban Strike. Tél. à Sam au 27 86 42 78.

Vds MD + 16 jeux : 2700F ou vente séparée. Tél. après 18H30 au 28 21 57 61.

Vds jeux MD Rambo 3 et Predator 2. Tél. à Adrien après 17H au 20 77 78 85.

Département 67

Vds sur MD Chakan, Galazy Force 2 et Fatal Rewind à 60F pièce + Abrams Tank, Bob : 120F chacun et enfin Shangw Dancer à 80F, en plus tous les Mega Force du 20 au 49. tél. à Gérard au 88 01 07 15.

Vds MD II + 32X + 16 jeux (VF, Doom, Landstalker, MK3...) + 4 man. : 3000F ou éch. contre Saturn. Tél. après 17H à Matthieu au 88 66 12 91 ou écrire à LUX, 1 rue des Jardins, 67400 ILLKIRCH.

Département 69

Vds MD + 4 pads + 10 jeux (Asterix, Sonic 2, Robocop vs Terminator, Flashback, Rugby WC 95, FIFA 95, NHL95 Sega Sport 1) 1500F le tout. Tél. à partir de 18H au 78 01 11 03.

Département 71

Vds MD 2 man. et 10 jeux Sonic 1, 2 et 3, Landstalker, Aladdin, Gods, Batman... prix : 900F frais de port compris. Tél. au 85 20 28 09.

Département 75

Vds 25 jeux MD Wimbledon, FIFA 95, NHL 95, Sonic 2. Achète nouveautés. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS.

Vds MD 2 + Legend de Thor, Light Crusaser, Mr Nutz... 6 jeux) prix : 1000F. Tél. au 45 41 02 76 ou écrire à Mr PETIT Fabien, 4 Square de Robiac, 75007 PARIS.

Vds ou échange nombreux jeux sur MEGADRIVE : Virtua Racing, the Lost Viking, Roi Lion, Primal Rage... Tél. à Philippe au 43 66 37 70.

Département 76

Vds MD2 + M-CD + 5 pads (3 à 6 b) + 12 jeux (Theme Park, Landstalker, Sonic 4 + 5 CD Dune, Tomcat, Batman, Ecco 2, Road Avenger) valeur : + de 6000F, vendu : 2800F. Tél. : 35 20 14 96 ap. 18H à Grégory.

Vds MD + jx (VR, FIFA 95, Theme Park, NBA 95, NHL 94, Asterix, SF2', Aladdin, Sonic) prix : 1300F, poss. vente détaillée, vds aussi jeux GG. Tél. au 35 63 33 46.

Vds Sonic 2, 3 et 4, EWJ, MK, Pitfall, Ristar, Mr Nutz, Flashback, Urban Strike, Micromachines 2, Bubsy 1 et 2, Shaq-Fu, Populous 2, Ecco, Zool, Megagames 1 et 2, Smash Tv de 100F à 200F. Tél. au 35 86 81 56 ou écrire à PREVOT Eric, 17 Rue de la Trinité, 76260 EU.

Département 77

Vds MD 2 + 17 jeux (FIFA 95, NHL 95, Sonic 2, Sonic & Knuckles, Jungle Strike...) + 2 pads à 6 boutons (auto, turbo, ral) + la malette + 15 Mega Force à prix raisonnable. Tél. au 60 67 49 32.

Vds Mr Nutz : 200F (neuf). Tél. : 64 26 03 11 ou écrire à Daniel LAI, 4 Allée de l'Oiseleur, 77181 COURTRY.

Vds MD 2 + 2 man. 6 boutons + 8 jx (MK3, Earthworm Jim 2...) possibilité de vente au détail, prix ferme : 2350F. Tél. à Christophe ap. 17H : 64 03 38 51.

VDS MD + 2 man. + 45 jx + ad. 4 joueurs + ad. MS + 5 jx + nbrx livres : 5000F. Tél. à Eric ap. 18H : 60 29 16 26.

Département 78

Vds MD + 5 pads dont 2 sans fil & 1 Turbo 6 + 11 jeux (FIFA 95, NBA JAM, Road Rash 3, Mortal Kombat 2, Virtua Racing, Livre de la Jungle, Earthworm Jim...) le tout : 990F. Tél. au 34 78.73 77.

Vds MD + 3 jeux et 1 pad (MK, Phantasy Star 3...) 600F et vds MCD + 7 jeux (Brutal, Lunar, Dark Wizard...) + CDX pour jeux étrangers : 1200F ou ensemble : 1600F. Tél. au 34 84 61 01 ou CAETANO Cédric, 88 rue du Moulin, 78610 LE PERRAY EN YVELINES.

Département 83

Vds Asterix pouvoir des Dieux + Klas : 100F, Arrowflash + DJBoy 80F, Total Football + Pagemaster : 100F, Cutthroat Island : 100F + Rayman Action Soccer 96 sur PC 125F pièce 200F les 2. Tél. au 94 23 65 33.

Vds jeux MD Mickey Mania, Shaq Fu et Stargate : 130F l'un, 350F le tout. Tél. à Vincent après les heures de cours, le lundi, jeudi et vendredi au 94 58 57 59 ou écrire à DOYARD Vincent, 420 Chemin du Vallon, 83320 CARQUEIRANNE.

Département 91

Vds câbles reliant consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 110F port compris. Tél. au 69 89 28 98.

Vds MD II + 1 man. + 4 jeux (Sonic et Knuckles + Batman le Retour, Quackshot, Altered Beast) le tout : 550F. Tél. à Julien au 60 46 12 70.

Vds MEGADRIVE + 29 jeux (Sonic 1 et 2, DBZ...) + M-CD + 8 jeux (Flink...) + 2 manettes, prix : 1500F. Tél. à Christophe au 64 98 08 27.

Vds le Roi Lion : 110F avec 1 manette ou éch. contre NBA Live 96. Tél. à Paul au 64 94 60 24.

Département 92

Vds MD avec 3 man. + Mortal Kombat 3 + le Roi Lion + Asterix, sur GG Sonic Chaos, Dragon Crystal Taz Winter Olympics. Tél. à Flavien au 40 85 82 68.

Vds MEGADRIVE 2 seule ou avec jeu ou vds jeux (Landstalker, Legend Thor, Soleil, Light Crusader...) Tél. à Franck au 46 09 91 49.

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU !

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)	COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOUSE (31)
46 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Ecoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo	19 RUE DES JACOBINS	25 av de la Division Leclerc	Centre commercial	5 RUE DU GENERAL LECLERC	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	16 rue de la Paroisse	14 rue Temponière
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	galerie des Jacobins	N20 - 92160 ANTONY	St Denis Basilique	ENTREE RUE PIETONNE	60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	78100 VERSAILLES	(angle rue St Rome)
(1) 43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 43 25 85 55	(1) 44 05 00 55	80000 AMIENS	(1) 46 665 666	6 passage des Arbaletriers	CRETEIL VILLAGE	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 39 50 51 51	31000 TOULOUSE
				22 97 88 88		93200 St DENIS	94000 CRETEIL				61 216 216
						(1) 42 43 01 01	(1) 49 81 93 93				

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

REVENDEZ-NOUS VOTRE MEGADRIVE POUR UNE SATURN !*

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

* TELEPHONEZ AU (1) 43 290 290 DE 10 À 19H POUR CONNAITRE NOS CONDITIONS DE REPRISE

MASTER SYSTEM

ACCESSOIRES MASTER SYSTEM

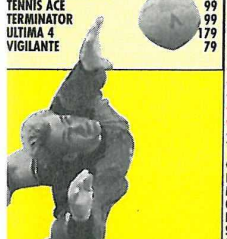
MANETTE	59
ACTION REPLAY PRO	249
ADAPTATEUR SECTEUR	99
JOYSTICK - PROMOTION !	49
PRISE PERITEL	99

JEUX MASTER SYSTEM NEUFS

JEUX MASTER SYSTEM NEUFS	
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
DESERT SPEEDSTRAP	199
DESERT STRIKE	139
MICKEY 2 - LAND OF ILLUSION	149
MICROMACHINES	249
MORTAL KOMBAT	199
MORTAL KOMBAT 2	299
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
SONIC CHAOS	139
SPEEDY GONZALES	299
STAR WARS	199

JEUX MASTER SYSTEM D'OCCASION

AFTER BURNER	99
ASTERIX	99
AZTEC ADVENTURE	79
CHUCK ROCK	99
DONALD DUCK	139
DOUBLE DRAGON	79
ENDURO RACER	99
GHOSBUSTERS	79
GHOULS'N GHOSTS	99
GLOBAL DEFENSE	59
GOLDEN AXE	59
GOLVELLIUS	79
HEAVY WEIGHT CHAMP	99
INDIANA JONES	99
JUNGLE FIGHTER	79
KUNG FU KID	79
LORD OF THE SWORD	79
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILL	99
MOONWALKER	79
OLYMPIC GOLD	159
POPULOUS	159
R-TYPE	79
RAMBO 3	79
RASTAN	79
SLAP SHOT	99
STAR WARS	139
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP	99
TENNIS ACE	99
TERMINATOR	99
ULTIMA 4	179
VIGILANTE	79



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
NOUVEAUTE MEGADRIVE !

GAME GEAR

CONSOLES & ACCESSOIRES

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
LOUPE	69
ADAPTATEUR SECTEUR	49
BATTERIE PORTABLE 2 HEURES	149
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99
SACOCHE DE TRANSPORT	99
ACTION REPLAY PRO 2	249

JEUX GAME GEAR NEUFS

ADDAMS FAMILY	199
ALADDIN	249
ARENA	299
BATMAN FOREVER	199
COFFRET ASTERIX + TEE SHIRT	199
COSMIC SPACEHEAD	99
DAFFY DUCK	299
DESERT SPEEDTRAP/ROAD RUNNER	99
DR. ROBOTNIK	199
DYNAMITE HEADDY	149
EARTHWORM JIM	299
ECCO 2	149
F-1 CHAMPIONSHIP	99
FIFA 96	299
GAME PACK 4 IN 1	199
GARFIELD	299
HURRICANES	299
JOHN MADDEN 96	299
JUDGE DREDD	199
KAWASAKI BIKES	199
MARKOS MAGIC FOOTBALL	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM	149
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
OPERATION STARFISH	269
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR 96	299
PGA TOUR GOLF 2	269
POWER DRIVE	249
PRIMAL RAGE	269
REN & STIMPY	99
RETOUR DU JEDI	299
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	149
SCHTROUMPFS (LES)	199
SONIC CHAOS	129
SONIC DRIFT RACING	299
SPEEDY GONZALES	199
STARGATE	99
STREETS OF RAGE 2	269
STRIDER RETURNS	99
STRIKER	149
SUPER COLUMNS	149
TAILS ADVENTURES	299
TAZMANIA 2	149
TEMPO JR	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	99
WIZARD PINBALL	99
X MEN 2	249

JEUX GAME GEAR D'OCCASION

CHAKAN	99
FORMULA 1	189
MORTAL KOMBAT 2	199
OLYMPIC GOLD	149
ROAD RASH	99
STREETS OF RAGE	139
STREETS OF RAGE 2	179
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149

MEGA-CD / 32X

PROMOTIONS ACCESSOIRES

MEGA-CD 2 NEUF	799
MEGA-CD 2 D'OCCASION	499
32-X NEUF	799
32-X D'OCCASION	499
ADAP. CD-X JEUX JAP & US MEGA-CD	249

JEUX MEGA-CD NEUFS

BATMAN & ROBIN	299
BATMAN RETURNS	99
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON EXPLORER	199
DUNGEON MASTER II	199
ECCO 2	399
ECCO THE DOLPHIN	249
FATAL FURY SPECIAL	349
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	249
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
PITFALL	149
PUGGSY	199
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
ROAD AVENGER	69
SAMOURAI SHODOWN	349
SHINING FORCE	299
SILPHEED	249
SOULSTAR	199
SPIDERMAN VS KINGPIN	149
STARBLADE	449
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (V.F)	299
WONDER DOG	149

JEUX MEGA-CD D'OCCASION

BATMAN RETURNS	69
BATTLECORPS	199
BLACK HOLE ASSAULT	79
CHUCK ROCK	79
DUNE	199
ECCO THE DOLPHIN	139
GROUND ZERO TEXAS	169
MICROCOSM	139
NIGHT TRAP	199
PUGGSY	99
ROBO ALESTE	139
SILPHEED	149
SLAM CITY	149
SUPREME WARRIOR	139
THUNDERHAWK	139

JEUX 32-X NEUFS

	PROMO !
KOLIBRI	
KNUCKLES CHAOTIX	299
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE	299
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
SPACE HARRIER	399
STELLAR ASSAULT	399
TOUGHMAN CONTEST	349
VIRTUA FIGHTER	299
WWF RAW	349

JEUX 32X D'OCCASION

AFTER BURNER	199
COSMIC CARNAGE	99
DOOM	249
GOLF 36 GREAT HOLES	199
KNUCKLES CHAOTIX	199
METAL HEAD	199
STAR WARS ARCADE	139
VIRTUA RACING DE LUXE	139

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE	499
CONSOLE MEGADRIVE 2 OCCASION	349
CONSOLE MEGADRIVE 1 OCCASION	249
MANETTE 6 BOUTONS COMP.	79
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199
JOYSTICK QUICKFIRE	49
PISTOLET LETHAL ENFORCER	99
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA	299
ADAPTATEUR 4 JOUEURS E.A	199
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99

JEUX MEGADRIVE NEUFS

ADDAMS FAMILY VALUES	249
ALADDIN	299
ALIEN SOLDIER	199
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	449
BATMAN & ROBIN	299
BATMAN FOREVER	299
BUBSY 2	199
CHUCK ROCK 2	299
COMIX ZONE	429
CUTTHROAT ISLAND	349
DEMOLITION MAN	199
DONALD IN MAUI MALLARD	449
DRAGON'S REVENGE	369
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM 2	449
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
FATAL FURY II (JAP)	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER 96	399
GARFIELD	449
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	
JEU DE FOOT EXCEPTIONNEZL !	399
JIMMY WHITE SNOOKER	399
JUDGE DREDD	299
JURASSIC RAMPAGE EDITION	199
LANDSTALKER	449
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LHX ATTACK CHOPPER	149
LIGHT CRUSADER	469
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	299
MC DONALDS'GLOBAL GLADIATOR	149
MEGAGAMES 1	199
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3 (VF)	449
MORTAL KOMBAT II (JAP)	129
NBA JAM	99
NBA JAM T.EDITION	199
NBA LIVE 96	399
NHL 95	249
PAC PANIC	249
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	449
PRIMAL RAGE	399
PROBOTECTOR	199
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	199
ROAD RASH 3	399
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	199
ROI LION (LE)	399
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249

MEGADRIVE

SEGA SPORTS 1	299
SHAQ FU	149
SHINING FORCE	249
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC & KNUCKLES	199
SONIC COMPILATION	199
SPARKSTER	299
SPEEDY GONZALES	299
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD+POGS	349
STARGATE	169
STREET FIGHTER 2	199
STREET RACER	249
STREETS OF RAGE 3	449
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SUPERMAN DEATH AND RETURN	199
THEME PARK	449
TINTIN AU TIBET	399
TINY TOON ALL STARS	369
TINY TOONS	199
TITI ET GROS MINET	299
TORTUE TOURNAMENT FIGHTERS	199
TOY STORY	399
VECTORMAN	399
WORMS	399
VIRTUA RACING	299
X-MEN 2	399
YOGI BEAR	149
ZOOP	249

JEUX MEGADRIVE D'OCCASION

AGASSI	169
ALADDIN	169
ALISIA DRAGON	99
AP TOURNAMENT GOLF	169
ATP TOUR	269
BALL Z	199
BASEBALL 2020	249
COBAYE (LE)	199
DAVIS CUP TENNIS	199
DRAGON'S FURY	275
DYNAMITE HEADDY	139
EARTHWORM JIM	299
ETERNAL CHAMPIONS	129
FLASHBACK	169
GODS	139
HAUNTING	169
HYPER DUNK	139
JORDAN VS BIRD	99
JURASSIC PARK	149
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MARBLE MADNESS	199
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139
MC DONALD'S TREASURELAND	269
MEGA TURRICAN	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICKEYMANIA	169
NBA ACTION 95	279
NBA LIVE 95	169
NBA SHOWDOWN	199
NHLPA HOCKEY 94	199
OLYMPIC GOLD	249
PGA TOUR GOLF	199
PITFALL	169
POWER MONGER	139
PRIMAL RAGE	279
RANGER X	169
RUGBY E.A. 95	169

SEGA SATURN 32 BITS

SATURN NEUVE + MANETTE + MEMOIRE + BONS ACHATS 200F	1990

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	199
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO MPEG + 1 CD DEMO	1190
CARTE MEMOIRE+BACK UP	349
CD PHOTO	169
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79

JEUX SATURN NEUFS

ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN DARK 2 (JAP)	449
BASE LOADED 96 (US)	449
BATTLE MONSTER (JAP)	449
BLAM ! MACHINEHEAD	399
BLUE SEED (JAP)	399
BUG	399
CHAOS CONTROL (JAP)	399
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CYBERIA	369
DARIUS GAIDEN	369
DAYTONA USA	199
DESTRUCTION DERBY	NEW !
DRAGON BALL GT (JAP)	499
DRAGON BALL Z	399
DRAGON FORCE (JAP)	399
ELEVENTH HOUR	NEW !
FANTASTIC PINBALL (JAP)	449
FIFA 96	369
FORMULA 1	399
GALACTIC ATTACK	369
GALAXY FIGHT	349
GEBOCKERS (JAP)	399
GEX	369
GOLDEN AXE (JAP)	399
GRADIUS DE LUXE (JAP)	369
GUARDIAN HEROES (JAP)	449
GULLIVER BOY (JAP)	449
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	369
HEBEREKE'S POPOITTO	369
HI OCTANE	369
IN THE HUNT (JAP)	449
JACK IS BACK	349
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KING OF BOXING (JAP)	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
LAYER SECTION (JAP)	299
MAGIC CARPET	369
MANOIR DES AMES PERDUES	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	NEW !
MYST (TEXTES EN FRANCAIS)	399
MYSTARIA REALM OF LORE	369
NBA JAM TE	369
OLYMPIC SOCCER	399
PANZER DRAGON	399
PANZER DRAGON 2 - NEW !	399
PANZER DRAGON 2 (JAP)	399
PRIMAL RAGE	349

GRATUIT ! BONS D'ACHATS 200F

RAYMAN	369
REVOLUTION X	369
RISE 2	369
ROAD KILL	399
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	299
SHOCKWAVE ASSAULT	399
SIM CITY 2000	399
SLAM DUNK	399
STREET FIGHTER ALPHA	NEW !
STREET FIGHTER ALPHA (US)	399
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	399
THE D (VOIX FRANÇAISE)	399
THE HORDE (VOIX FRANÇAISE)	369
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TILT	399
TITAN WARS	369
TOSHINDEN	369
VAMPIRE HUNTER (JAP)	399
VICTORY BOXING	349
VIRTUA COP	399
VIRTUA COP + GUN	499
VIRTUA FIGHTER	199
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUAL HYDLIDE (JAP)	199
WING ARMS	369
WIPE OUT	349
WORMS	349
X-MEN	399
ZOOP	369

JEUX D'OCCASIONS SATURN + 500 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES

EXEMPLES DE PRIX...

BUGS (US)	199
CLOCKWORK KNIGHT	139
CYBER SPEEDWAY	249
DAYTONA USA	139
GOTHA (JAP)	139
GRAN CHASER (JAP)	139
MANOIR DES AMES PERDUES	249
PANZER DRAGON	249
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	249
RAYMAN	279
SHINOBI (JAP)	139
STEAMGEAR MASH (JAP)	199
STREET FIGHTER MOVIE	169
THE D. (TEXTE FRANCAIS)	279
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	169
VIRTUA RACING	239

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE 36 685 686 — 3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 05/96

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

Vds MD + M-CD + 32X, 4 jx CD + 12 jx MD, jx et consoles avec boîtes origine + notice , le tout 1000F, vente séparée poss., jx à moins de 100F. Tél. à Marc : 47 33 05 02.

Département 93

Vds MD2 + M-CD 2 + 32 X + 2 pads + 11 jeux, prix : 1300F, vente au détail pos. Vds jeux MD/M-CD/32X : 150F le jeu, le tout en TBE. Tél. à Paul au 48 31 48 19.

Vds jx 150F, Populous 2, Dragon's Fury, 125F : Desert Strike, 100F : Mega Games 1, USA Basket Ball, World Cup 94, Davis Cup, 75F : Out Run, + - 100F. Ecrire à Mr ORIOT, 104 Av. Henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Vds MD + 8 jx : 800F. Vds M-CD + 9 jeux : 1000F, possibilité vente séparée, prix à débattre. Tél. après 17H30 au 48 36 77 65 ou écrire à BACHET Stéphane, 11 Rue J. Jacques Rousseau, 93120 LA COURNEUVE.

Département 94

Vds MD + 2 man. + 7 jx dont FIFA 95 + NBA Live 95 + Samourai Shadown... Tél. à Sébastien au 45 47 43 41.

Département 95

Vds MD 2 + 14 jeux + 2 man. le tout : 1800F. Tél. au 34 11 24 55 ou écrire à CHAMINADAS Mathieu, 8 rue Ambroise Pare, 95870 BEZONS.

Vds la Megadrive : 300F + 32 jeux : 5000F le tout. Tél. au 39 86 15 32 ou écrire à Julien KONG, 10 rue des Peupliers, 95140 GARGE LES GONESSE.

Vds MD + Mega-CD II + 2 pads Fighter 6 boutons + joystick + 10 jx (Tomcat, Dune, Silpheed, Sonic 3, Virtua Racing, Dragon Ball...) : 1400F à déb. Tél. : 34 10 41 18 à David ap. 17H30 ou écrire à FERRY CHAPUIS David, 7 Promenade des deux puits, 95110 SANNOIS.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 34

Ach. Saturn. Faire proposition au 67 52 02 99.

Département 35

Ach. Saturn + 1 man. : 1400F. Tél. au 99 62 58 59 à Cyril après 18H ou écrire à COLLIAUX Cyril, 12 Avenue des Onglées, 35690 ALIGNE.

Département 55

Cherche Saturn en bon état à moins de 1200F avec 2 jeux et 1 ou 2 man. Tél. après 18H au 29 78 56 29.

Département 62

Ach. Sega Rallye + adapt. 3 en 1 (bon prix). Vds PSX jap. + 2 pad + cab. RGB + jx Cr. Racer, Raiden) 2500F, vds cordon pour son TV, Saturn et autres sur chaîne hifi : 100F. Tél. : 21 34 87 36.

Département 67

Ach. Saturn en bon état. Etudie toutes propositions. Tél. à Laurent après 18H30 au 88 67 01 17.

Département 78

Ach. Saturn avec 2 man. env. 1000F à 1500F. Tél. à partir de 18H sauf le mardi, mercredi au 34 62 08 51.

Département 91

Ach. Saturn + 1 pad + 1 jeu si poss. à 1300F ou éch. contre PLaystation + 1 pad + 2 jeux. Tél. à Nicolas au 64 48 17 85 à partir de 17H30.

Département 95

Ach. Saturn en BE. Tél. entre 19H et 20H : 30 38 23 36.

CONTACT

Département 14

Cherche contact pour échanger jeux Saturn sur CAEN et Périphérie. Tél. après 18H au 31 95 59 16.

Département 22

Ech. S. Rally , V. Cop, Shinobi, Mystaria, X-men contre Worms, S. City, T. Park, Rayman, Clock.... Possibilité de vente ou achat. Tél. à Mael au 96 35 06 81.

Département 53

Ech. Cyber Speedway et Theme Park uniquement le dépt 53. Ecrire à Mr BIDEGARAY Bruno, «la Beillardière», 53240 LA BACONNIERE.

Département 54

Ech. Theme Park, Rayman, Myst VF Remix, Panzer Dragon, Victory Goal Virtuacor. Tél. au 83 37 49 34.

Département 59

Ech. jeux Saturn Theme Park, Sega Rally SF Movie SF Alpha, Rayman. Tél. au 27 28 93 23 ou écrire à MARTEL Thierry, D21 rue du 19 Mars 1962, 59590 RAISMES.

Département 67

Cherche possesseur de Saturn sur la région de Strasbourg pour contact, échange, dialogue... Tél. le soir entre 19H et 21H à Yann au 88 75 66 43.

Département 79

Vds ou éch. Magic Carpet : 300F état neuf, Hang on GP 96 : 250F, Linkle Liver Story vers. jap. : 280F, Toshiden : 200F. Tél. à PERRAMANT Fabrice : 49 65 15 96.

Département 83

Echange Virtua Fighter Remix + 100F contre MK2, Robotica, Cyber, Speedway, Shinobi, Myst ou vds 150F. Tél. à Christian : 94 28 83 30.

Département 85

Ech. Daytona USA, Rayman. Vds aussi juex MD à tout petit prix + manettes arcade, TBE, 60F. Faire offre au 51 38 60 21 après 18H.

Département 92

Ech. Virtua Fighter Remix ou Daytona USA contre autres jeux principalement contre Virtua cop. Tél. à Peter au 41 21 09 90.

Département 95

Echange Rayman et Myst contre VF2 et Sega Rallye. Ecrire à VAN BRACKEL Richard, 34 rue de la Berthie, 95870 BEZONS.

Belgique

Ech. VF Remix (+ CD Portrait) contre Virtua Cop, Rayman, Robotica, Firestorm ou Mystaria. Ecrire à RINCHART Jean, Vlaanderenlaan 6, 1700 DILBEEKI, BELGIQUE.

VENTE

Département 06

Vds ou éch. jeux Saturn, Rayman, Myst et Firestorm 2. Tél. à Mathieu au 93 73 01 38.

Département 13

Vds Myst : 200F ou éch. contre Bug. Tél. à Noel dans la soirée au 90 92 44 32.

Vds Saturn sous garantie + 2 man. + 1 jeu : 1900F + NHL + Rayman + Sega Rallye + Sim City + Golf : 249F chacun. Ecrire à Mr DESTREIL Christophe, Boulevard Gambeta, 13210 St REMY DE PROVENCE.

Vds Myst (Saturn) ou éch. contre Bug. Tél. à Noel dans la soirée au 90 92 44 32.

Département 22

Vds Saturn Fra. + 2 man. + 3 jeux (Theme Park, Virtua Fighter 2 et Sega Rally) prix : 3000F. Tél. entre 18H30 et 20H au 96 47 96 55.

Département 26

Vds sur Saturn Mystaria, Sega Rallye, VF1, Clockwork 1 VF, VF2 usa, X-Men et Vampire. Vds aussi GG + 7 jeux. Tél. après 18H au 75 53 61 18 ou écrire à Mr ARDITI Karim, Chakra, 26770 ROCHE ST SECRET BECONNE.

Département 27

Vds Saturn jap. + Daytona : 1500F. Tél. à Renaud après 18H au 32 46 46 89.

Département 33

Vds jeux Saturn MD, MS, GG, MCD, liste détaillée sur demande. Ecrire à Laurent KEROURIO, 45 rue Laurent et Therese Puyoou, 33130 BEGLES.

Département 38

Vds sur Saturn Fra. Daytona USA : 150F, Virtua Cop + Flingue : 350F, éch. poss. Tél. à Xavier au 76 27 36 51.

Département 59

Vds 200F Virtua Cop, Thunderhawk 2, VF2, DBZ, Sega Rally, Panzer Dragoon 2, Clockwork, Knight 2, Peeble Beach Golf, Magic Carpet, Myst (le lot : 1800F). Tél. à Patrick au 27 96 89 91 ou écrire à DELBOUILLE Patrick, 68 Rue René Caille Dorignies, 59500 DOUAI.

Département 60

Vds jeux et consoles Saturn et Playstation à prix sympa. Tél. à Olivier au 44 42 85 60.

Département 61

Vds le Manoir des Ames Perdues : 275F, possibilité éch. faire propositions en écrivant à CHAINE Jérôme, 43 Cité des Prés Gâteaux, 61120 VIMOUTIERS.

Département 62

Vds Robotica : 200F ou éch. contre FIFA Soccer 96, Daytona : 150F, Clock Work Knight : 150F, International Victory Goal : 150F. Tél. à Frédéric : 21 99 77 93.

Vends ou échange contre jeux sur Saturn Megadrive 2 manettes 3 et 6 boutons Pro Action Replay + jeux, le tout état neuf. Tél. à Thomas au 21 56 05 57 ou écrire à THOMAS PATRICK, Bat. 186 B, 14 Rue René Senechal, 62400 BETHUNE.

Département 64

Vds ou éch. sur Saturn Bug : 250F, Panzer Dragon : 250F, Virtua Fighter : 100F. Tél. au 59 84 73 06.

Vds Shinoby X et Virtua Fighter au prix Top de 200F. Tél. au 59 06 96 42.

Département 76

Vds NHL All Star Hockey VF sur Saturn : 250F. Tél. à Sébastien après 18H au 35 46 72 13.

Département 78

Vds sur Saturn D. 250F et Daytona USA : 150F. Tél. après 18H au 30 51 04 42.

Vds Daytona USA : 150F et Virtua Fighter Remix : 120F, jeux en TBE avec boîtes et notices. Tél. à Sébastien au 30 52 07 83.

Vds ou éch. Myst et Virtua Fighter. Téléphoner à Ben au 34 93 99 05.

Département 91

Vds Saturn + 8 jeux + pad arcade + 2 pad + adapt. le tout cédé : 4700F. Tél. à David au 69 48 42 08.

Vds Saturn avec 2 man. + 4 jeux Virtua Fighter, Daytona USA, FIFA 96 et Worms, le tout : 2800F à déb. Tél. après 18H au 64 90 55 17.

Département 92

Vds sur Saturn Virtual Fighter Remix + Mega Force Spécial Baston : 150F ou éch. poss. Tél. : 46 97 77 89.

Vds jeux Saturn X-Men, Guardian Heroes, Linkle Liver... Tél. à Christophe au 49 11 13 76.

Département 94

Vds ou éch. jeux Myst : 250F, Daytona USA : 150F, Victory Goal : 250F. Tél. au 43 24 93 85 à Eddie.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •

• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 50

A renvoyer à : MEGA FORCE «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

PC ?

LA SOLUTION À VOS PROBLÈMES

Le mensuel entièrement consacré aux solutions, aux plans, aux trucs et astuces.

Le N°3 de PC SOLUCES vient de paraître. Au sommaire les solutions de :

- Day of the tentacle
- Kyrandia
- Sim city 2000
- Lands of lore
- The dark eye
- King quest 7
- D
- Rayman
- Alone in the dark I
- Alone in the dark II
- Alone in the dark III
- Les guignols de l'info
- In the 1st degree
- Arena, the elder scrolls

Et comme chaque mois, des tonnes d'aides et d'astuces

UNIQUE ! PC COLLECTOR, un magazine avec 3 CD-ROM.

Le N°2 de PC COLLECTOR vient de paraître. Au sommaire des CD-ROM:

- **3 jeux complets :**

– Heimdall :
Un jeu d'action et de réflexion où vous devez réussir de nombreuses épreuves.

– Curse of Enchantia :
Un super jeu d'aventure dans lequel vous recontrerez des personnages étranges, dans des lieux mystérieux.

– Thunderhawk :
Rejoignez les pilotes de choc du groupe d'assaut chargé par les Nations-Unies d'apaiser les crises internationales, aux commandes de l'hélicoptère «dernier cri» de l'armée américaine.

- **82 démos jouables de jeux du commerce.**
- **La démo EXCLUSIVE:**
3 niveaux complets jouables de DUKE NUKEM 3D.
- **Le «best of Internet» :**
300 Mo de programmes en tout genre (utilitaires, jeux, sauvegardes de niveaux, mises à jour, updates, freewares, sharewares,...)
- **20 mn. de reportage:**
Tout sur les jeux US GOLD (tests, previews, infos, démos...)

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

exclusif
exclusif

le CD démo PlayStation™

avec
2 Niveaux
JOUABLES ET INÉDITS
D'ALIEN TRILOGY

exclusivement dans playmag n°3

playstation - saturn - nintendo 64

le 1er mensuel des consoles nouvelle génération

playmag

n°3

EN VENTE 43 F
Dès le 23 Avril
chez votre marchand de journaux